CONTENTS

第1部 準備編 4
1. 確認事項・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・4 内容物の確認
2. セットアップ・・・・・・・・・・・・・・・・・・5 インストール
使用環境の確認
マウスの使い方
第2部 チュートリアル編 10
1.『空軍大戦略』の概要・・・・・・・・・・・・10
単体マップとキャンペーン ···················10 空軍大戦略の画面 ··············12
2. 『空軍大戦略』起動と終了・・・・・・・・・・・・16 マウスの使い方
スクロールバーの使い方
3. マップ (シナリオ) を選択し、勝利条件を確認します ・・・・・18 マップを選択します
4. 兵器の購入/兵器生産工場の指定・・・・・・・・・23
5. 部隊の編制 ・・・・・・・・・・・・・26 部隊編制画面
登場ユニットについて
部隊配置画面

CONTENTS

	ゲーム画面33
	作戦表示モード
	部隊の作戦内容の表示 35
	訓隊の作風選択
	航路指定ウインドウ45
9.	実行と中断・・・・・・・・・・・・・・・46
	作戦の実行と中断
	作戦実行の基本的な規則
10.	ゲームに影響するマップの規則・・・・・・・・・48
	マップ48
	249
	視認
11.	空軍大戦略Q&A・・・・・・・・・50
顧3曲	8 リファレンス量 51
25 7 25	317000
1.	メニューバー・・・・・・・・・・・・・51
	フェイズ実行中にメニューバーを表示するには51
2.	MAPコマンド・・・・・・・・・・・51
	サイズ変更52
	形状変更53
	レーダー表示
	推弄表示54
	作點表示55
3.	LIST
	降 素状况表
	部隊表
	聚見部除表
	權体情報表58
	空港表
	雕造製59
	生產表59
	工場表60
	部隊分布表
	建物数
	載況グラフ
	被害地図62

CONTENTS

4. 0	
	OPTION1 6
	効果音6
	呼び出し音
	BGM6
	ヘックス枠
1	雲表示
	線地図
	線地図の表示内容
	表示時間6
	索敵
5. 0	OPTION2 • • • • • • • • • • • • • • • • • • •
	報告表示
	停止間隔
	進行速度
	揮撃表示
	粗勤表示7
	対空砲火7
	作戦指示7
	補充指示7
	ターン方式7
6. 1	UNIT
	部隊補充7
	自動補充
	自動再編7
	複種変更7
7. 5	SAVE
8. 1	EXIT • • • • • • • • • • • • • • • • • • •

1. 確認事項

■内容物の確認

お買い上げいただきました本パッケージには、以下のものが同梱され ております。開封の際にご確認ください。

- ●CD-ROM 1枚
- ●ゲームマニュアル(本書)

●ユーザー登録はがき/保証書 1枚

●はじめにお読みください 1枚

■システム要件

本製品は、以下の環境で動作するように設計されています。

◆動作環境

Microsoft Windows Me/2000/98/95日本語版が動作する環境。 Microsoft社のDirectX 7(『空軍大戦略』に同梱)に対応した環境。 ※ご使用中のパソコンおよび周辺機器に関する『DirectX 7』の対応 状況とサポートにつきましては、それぞれのメーカーにお問い合わ せください。

OCPU

Pentium266MHz以上のCPU (Pentium I 266MHz以上のCPUを推 奨)。

◆メモリ

48メガバイト (MB) 以上 (64MB以上を推奨)。

◆ハードディスク

50MB以上の空き容量が必要です。◆CD-ROMドライブ 2倍速以上のCD-ROMドライブが必要です。

◆CD-ROMドライブ

4倍速以上のCD-ROMドライブが必要です。

◆表示環境

DirectDraw対応。

800×600ドット以上の解像度をもち、High Color表示が可能な表示環境が必要です。

◆マウス

Microsoft Windows Me/2000/98/95日本語版で使用できるマウスが必要です。

◆音源

ゲーム中での音楽、効果音を聞くためには、DirectSound対応の MIDI音源およびPCM音源が必要です。

2. セットアップ

■インストール

本製品『空重大戦略』をプレイするには、CD-ROMに収められたゲームプログラムやデータをハードディスクにインストールする必要があります。まずは以下の説明をもとに作業を進めてください。

- ①周辺機器(ディスプレイ、ハードディスクなど)、パソコン本体の 順に電源を入れ、Windowsを起動します。この際他に起動している アプリケーションがあれば、一時終了させてください。
- ②マシンに接続されたCD-ROMドライブに、本パッケージのCD-ROM をセットします。セットするとオートプレイ機能により、セットア ッププログラムが自動的に起動し、起動画面が表示されます。
- ※オートプレイ機能がオフにされている環境では、エクスプローラからCD-ROMドライブを開いて、中のSetup.exeをダブルクリックして実行してください。
- ③「DirectX 7」をインストールされていない場合は、[DirectX 7インストール]をクリックし、指示に従って「DirectX 7」をインストールしてください。「空軍大戦略」は、「DirectX 7」がインストールされていなければ動作しません。
- ①「DirectX 7」のインストールが終了すると、指示に従ってコンピュータを再起動させてください。
- ⑤次に、起動画面から[空重大戦略インストール]をクリックしてください。『空軍大戦略』のセットアップ画面が表示されます。



以下、画面の指示に従って操作します。

- ⑥「インストール先の選択」では、本製品をインストールするドライブとディレクトリを入力します。初期状態では、「C:¥...¥System Soft Game¥Kugun¥」(ドライブの指定は、ご使用の機種によって異なります)となっています。インストール先を変更したい場合は、「参照…」をクリックして、パス名入力欄に希望のドライブ、ディレクトリを入力してください。指定が済みましたら【次へ】をクリックします。
- ⑧次の「プログラムフォルダの選択」では、本製品をスタートメニューに登録する場所を選択します。初期状態では、「SystemSoft Game」となっています。変更したい場合は、書き換えてください。また同時に、既存のフォルダリストが表示されていますので、そこから選択することも可能です。指定が済みましたら[次へ]をクリックします。

■アンインストール アンインストールとは、インストールによってハードディスクにコビ 一されたアプリケーションを削除することです。ただし、インストー ル後にディレクトリ名を変えたりした場合は、アンインストールは正 常に実行されません。注意してください。以下、『空軍大戦略』のア ンインストール方法を説明します。

- ① [スタート] ボタンをクリックし、[設定] をポイントします。次 に、[コントロールパネル] をクリックしてください。
- ② [コントロールパネル] の中の [アプリケーションの追加と削除] をダブルクリックすると、「アプリケーションの追加と削除のプロ パティ」が表示されます。
- (3)「セットアップと削除」欄の下部には、自動的に削除が可能なアプ リケーションの一覧が表示されます。そこから「空軍大戦略」を選 択し、次いで「追加と削除」をクリックしてください。ファイルの 削除を確認するダイアログボックスが表示されるので、[はい] を クリックします。
- ④「プログラムのコンピュータからの削除」と書かれたウィンドウが 表示され、自動的に「型軍大戦略」のアンインストールが実行され ます。アンインストールの完了が知らされたら、[OK] をクリック してください。

これで、ハードディスクから『空軍大戦略』に関する一切のプロ グラムが削除されます。

■使用環境の確認

本製品をプレイする際の注意事項を説明します。実際のプレイに入る 前に必ず確認してください。

●ゲーム起動時について

コンパクトインストールをされた場合は、CD-ROMをドライブにセットしておく必要があります。CD-ROMがセットされていることを確認した後に、『空軍大戦略』を起動してください。

●グラフィックス表示について

本製品のグラフィックスは、High Colorです。ディスプレイモードを 変更する場合は、[コントロールパネル] の中の [画面] をダブルク リックし、[画面のプロパティ] を開いて、[ディスプレイの詳細] 欄 からカラーパレットで設定してください。

3. ゲームの起動

■「空軍大戦略」の ここに「空軍大戦略」の起勤方法を説明します。 起動方法

◆スタートメニューから起動

- ①Windowsが起動したら、[スタート] ポタンをクリックし、[スタート] メニューから「プログラム」をポイントします。
- ②次にプログラムグループから、「SystemSoft Game」の中の「空軍 大戦略」の『空軍大戦略』をクリックします。
- ※インストール時に、スタートメニューへの登録場所を変更した場合は、適宜読み替えてください。
- ③ゲームが起動し、スタート画面が表示されます。

◆CD-ROMから起動

- ①Windowsが起動したら、CD-ROMドライブに本パッケージのCD-ROMをセットします。
- ②CD-ROMの内容が自動的に読み込まれ、「空軍大戦略」の起動画面 が表示されます。
- ③「空軍大戦略」をクリックするとゲームが起動し、スタート画面が 表示されます。

スタート画面上をクリックすると、メイン画面が表示されます。オ ートプレイ機能がオフになっている場合は、スタートメニューから 起動してください。

■マウスの使い方

「空軍大戦略」は、ほとんどの操作をマウスによって行います。マウスの基本的な機能は以下のとおりです。

◆マウスカーソル 画面上の、マウスの動きに応じて動く矢印のことです。

◆クリック

マウスカーソルを目標に合わせ、マウスの左ボタンを1回押して難 します。以後本書内では、「選ぶ」「選択する」といった表現も、そ のメニューやコマンドを左クリックすることを意味します。

◆ダブルクリック

マウスポインタを目標に合わせ、マウスの左ボタンを素早く2回ク リックします。

◆ドラッグ

マウスポインタを目標に合わせ、マウスの左ボタンを押したまま、 マウスを動かします。

※ただしWindowsのマウス設定で、左右のボタンの機能を入れ替え ている場合は、ここに記したボタンの名称はすべて逆になります。

第2部 チュートリアル編

1. 「空軍大戦略」の概要

「空軍大戦略」へようこそ。

この『空薫大殿略』は空重による殿略シミュレーションゲームです。 歴史上の戦争に実際に登場した様々な戦闘機、爆撃機を駆使して、戦 への建物の標準や敵航空機の撃墜などをおこない、戦争に勝つのがゲ ームの目的です。全体的な遊び方はとてもシンプルです。ここで「空 **軍大戦略』の全体的なプレイの流れを見ておきましょう。**

(任務)

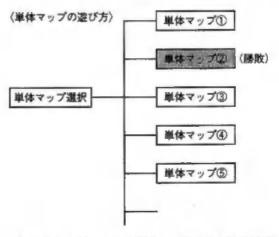
『空軍大戦略』の全体的なプレイの流れを把握しましょう。

ンペーン

■単体マップとキャ 空軍大戦略の遊び方には単体マップとキャンペーンシナリオがありま す。

◆単体マップ

自由にマップを選択し、単体の作戦を実行します。作戦はマップごと に決まっており、そのマップ内だけで勝敗を競って遊びます。

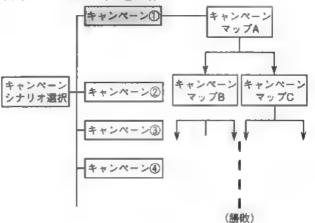


プレイしたい単体マップを選択し、そのマップ内だけで勝敗を決めま す。結果が出た後は再びマップ選択から新しく始めます。

◆キャンペーンシナリオ

1 つの作戦と次の作戦の間には関係があり、兵器の被害などは次の作戦に引き継がれます。

〈キャンペーンシナリオの遊び方〉



プレイしたいキャンペーンを選択し、権職のキャンペーンマップを順次プレイしていきます。■マップの勝敗によって、キャンペーンのシナリオ事業は異なってきます。複数のマップ全体を通して、キャンペーン全体の勝敗を決めます。

■空軍大戦略の画面 「空軍大戦略」では次のようないろいろな画面を使ってブレイを進め ていきます。

1 起動画面

単体マップで遊ぶかキャンペーンシナリオで遊ぶか選択します。 (P16「2. 起動と終了」参照)



2.マップ選択両面

遊びたい作戦のマップト選択します。[MAP] (単体マップ)、[CAMP] (キャンペーンシナリオ) のどちらで遊ぶかで画面は異なります。(P18 「マップを選択します」参照)



3. 『 この 』 直面

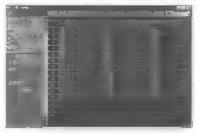
作戦に登場する陣営の能力、機体数、勝敗の条件などが一覧表示され ます。(P20参照)



4.兵器購入画面

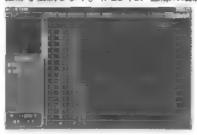
兵器の購入、生産工場の指定を行います。

(P23「4. 兵器の購入/兵器生産工場の指定」参照)



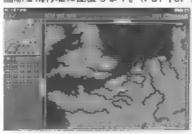
5/部隊の

部隊を編制します。(P26「5、■駄の編制」参照)



(6)部隊の配置

■隊 ■飛行場に配置します。(P31「6. 部隊の配置」参照)



⑦陣地の配置

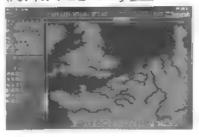
陣地を配置します。(P32「7. 陣地の配置」参照)



⑧ゲームスタート

この画面のメニューバーの機能で各種の設定を行うことができます。 好みの設定にした後、ゲームをスタートさせます。

(P51 [1, メニューバー]



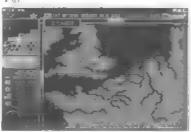
9作戦の指令

■ ■に1フェイズ分の作戦を指令します。また、必要に応じて部 の補充や再編を行います。作戦指令 ■自動化することもできます。 (P33 [8. ■数への作戦指示] ■ ■)



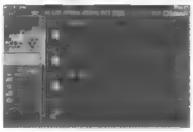
10ターンの開始

半日を1 フェイズとして、作戦を実行します。(各フェイズ毎に9:の 作戦指令を行います。 9~前を繰り返して、最終的な勝敗を決めま す。)



111ゲームをセーブします

プレイ中のゲームを途中で中断すると目は、データをセーブして、ゲームを終了しましょう。セーブしたデータはいつでも自由に呼び出して、プレイを続行できます。(P75 [SAVE] 参照)



2. 「空軍大戦略」起動と終了

ここで『空軍大』 | の起動方法、終了方法を説明します。また、「望 軍大戦略とはマウスで操作します。ここでマウス操作の基本的な用語 を覚えましょう。

任務

正しい起動方法、終了方法を覚えましょう。

■マウスの使い方

「空軍大戦略」はマウスで操作します。本マニュアルではマウスの 作方法について次のような を使っています。

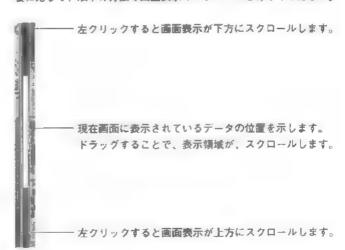
左クリック……マウスの左ボタンを押すことです。 右クリック……マウスの右ボタンを押すことです。

ドラッグ……マウスの左ボタンを押したまま動かすことです。

使い方

■スクロールバーの 「空軍大 では、画面に表示されるマップや各種のデータが一面 面に入りきらない場合、スクロールバー制使って画面表示をスクロー ルすることができます。

> スクロールバーには避想、 がありますが、使い方は同じです。必 要に応じて、以下の方法で画面表示のスクロールを行ってください。



初期面面

■『空軍大・・・・ の 『空軍大戦 』を起動すると次の起動画面が表示されます。



「空軍大戦略」ではこの『『『面からマップ』選択して、ゲームを始 めます。

メニューバーのメニュー目起動時、フェイズ終了時、フェイズ途中な どで異なりますが、同名項目の機能は同じです。

メニューの選択はマウスの左クリックで行います。

※「空軍大量 では1日を掘と夜に分け、それぞれをフェイズと呼 びます。また、昼、夜を合わせた1日分をターンと呼びます。

します

■空軍大戦略を終了 「空軍大戦略」は次の手順で終了します。

ゲーム スーンの途中で終了したいときは、右クリックでメニ ューバー■表示してから、次の操作を行います。

操作

①メニューバーの [EXIT] を左クリックすると終了ウィンドウが 表示されます。

最初から ゲーム・了

②「ゲーム翻了」を選択すると、「空軍大戦略」を終了します。 [最初から] を選択すると、起動画面に戻ります。

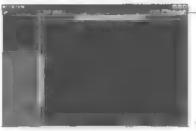
3. マップ (シナリオ) を 一尺し、勝利条件を確認します。

「空軍大戦略」では 面面から戦場となるマップを選択後、そのマップ上でプレイを行います。ここで、プレイしたいマップを選択しましょう。また、ここで空軍大戦略の勝利条件について説明します。

任務

プレイするマップを選択し勝利への戦略を立てるために内容を■■ しましょう。また、勝利のために必要な勝利条件を確認しましょう。

■マップを選択します「空軍大戦略」には単体マップとキャンペーンシナリオがあり、どちらでプレイするかによってマップの選択方法が異なります。



ー メニューバー

※起動画面

◆マップの選択方法(単体マップの場合) 単体マップのマップ読み込みは淵の手順で行います。

操作

①メニューバーから [MAP] を左クリックすると、次のメニューが 表示されます。

マップ読み込み 単体マップを初めからプレイします。 続き読み込み セーブしたマップを読み込み、その続きを プレイします。 ②メニューから選択したい項目を選択します。 次のマップ選択画面が表示されます。



※マップ ■択書面

③プレイしたいマップを左クリックすると、マップが読み込まれます。

マップを初めからプレイする場合、マップ配明画面が表示されます。

◆シナリオの選択方法 {キャンペーンシナリオの場合〉 メニューバーの【CAMP】を左クリックすると、次のメニューが表示 されます。

最初から キャンペーンシナリオ書頭から開始します。 続き読み込み プレイ途中でセーブしたマップを読み込みます。 部隊確認 部隊の一覧表を表示します。

ここでどのメニュー言選ぶかで、マップ読み込みの手順が異なります。

操作1 ◆最初から

①「最初から」■左クリックすると、次のメニューが表示されます。

印度への選 日本陸里 ★★
東方空戦録 イギリス ★
太平洋の覇者 日本 ★★★
太平洋の勝利 アメリカ ★☆
ヨーロッパ ドイツ軍 ★★
イギリス ★

※■は■■■を示 します。★は■ 島度1.☆は難 島度0.5を示し ます。

②プレイしたいキャンペーンを選択するとマップ説明画面が表示されます。

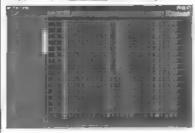
操作=◆続き読み込み

- ①「続き読み込み」を左クリックすると単体マップの場合と同じマップ選択画面が表示されます。
- ②続きをプレイしたいマップを左クリックするとマップが読み込まれます。

操作3◆部隊確認

- ①「部隊確認」を選択するとマップ国家可能が表示されます。

次のような。画画面が表示されます。



米部繁確認審面

③右クリックで元の画面に戻ります。

||マップ||明||||||

マップ読み込みで新しいマップを読み込むと次のようなマップ説明画 画が表示されます。



※マップ制明画面

(アドバイス)

ただやみくもに や 地を攻撃しても勝利を手にすることはでき ません。空軍大戦略にはマップごとにいくつかの勝利条件(敗北条 件)が設定されています。■た、すべてのマップに共通の敗北条件 があります。次の勝利条件の項を参考にしてください。

操作

①右クリックで兵器の購入画面に移ります。

■■利条件について 空軍大戦略にはマップごとに設定された勝利条件(敗北条件)の他に すべてのマップに共通の敗北条件があります。

★共通の敗北条件

以下の条件が一つでも当てはまる場合、その国は自動的に敗北となり

- (1)自■製油所が全て壊滅し、かつ保有燃料が0の場合。
- ②■■工場が壊滅し、かつ保有機数が■の場合。
- ③自■空港が全て壊滅した場合。

★マップごとの勝利条件(敗北条件)

マップごとに設定されている勝利条件(敗北条件)には次のものがあ り直す。以下の条件が一つでも当てはまる場合、その国は自動的に動 北となります。

①期間終了

設定されたが終了すると敗北になります。

表示例:「看闡終了」

(2)対象建造物の壊滅

空港、港、都市、工場、製油新のうち、指定された建物を壊滅させ られると敗北になります。複数指定されている場合は、対象になっ ている建物全てが壊滅されると敗北になります。

ATT 大都市 国 大工場

2 空港

35 都市

I- I

港

田田町

前

③建物ポイントの被害

初期に設定されている建物ポイントが、設定されているパーセンテ ージの被害を受けると敗北になります。

表示例:被害〇〇%で敗北

4 同盟国の敗北

園盟している国が敗北すると敗北になります。

表示例:同盟国の敗北

⑤対象陣地の壊滅

対空砲陣地などの指定された陣地を、壊滅されると敗北になります。

■ レーダー陣地

∠ 巡航ミサイル輝地

🗻 対空砲陣地

道ミサイル陣地

(6)対象航空部隊の被害

自軍の全部隊数に対する全滅部隊響が指定されているパーセンテー ジに達すると敗北になります。

★勝利量件について

勝利条件の判定は次のように行います。

判定は、 では、 できる できるかった場合、 プレイヤーの 敗北とします。

4. 兵器の購入/兵・生産工場の指定

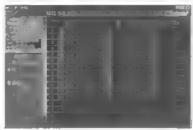
単体マップ、キャンペーンシナリオを最初からプレイする場合、マップ選択後に兵器(飛行機)の購入を行います。また、生産工場の指定を行います。

(任務)

飛行機はシナリオに勝ち抜くためになくではならないものです。作 戦を実行するためにもっとも有効な機種を購入するようにしましょう。■た、飛行機は消耗品ですから、どの機種が大量に必要となるか。生産に要する日数はどれだけかなどを考慮し、しっかりした生産体制を整えるようにしましょう。

■兵事■入/工場指 定画面

■兵事職入/工場指 兵器の鎖入、生産工場の指定は兵器購入/工場指定適面で行います。

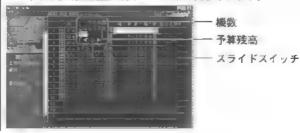


◆兵器の順入

兵器購入はマップごとに行います。ただしキャンペーンゲームは、最初のマップでしか機体購入はおこないません。各機体には1機当り消費する資材ポイントが設定されており機体を購入するとその分だけマップに設定されている資材が消費されます。

操作

①カーソルを移動し、購入したい兵器名を反転表示させて左クリックします。購入機器入力ウィンドウが表示されます。



- ②スライドスイッチを左クリックして購入■■を決めます。
 - 〈、〉を左クリックすると、■■が一機ずつ増減します。
- ③ [OK] を左クリックして決定します。

〈アドバイス〉

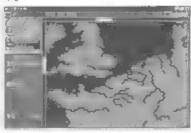
複数の機種を購入する場合、 のコストと予算を考えてバランスよく購入しましょう。

◆生産工場の指定

ここで表示される未開発■■。年代の経過に伴って増えていきます。 中には、■る機体■開発しておかないと登場しないものもあります。

操作

(i)カーソルを移動し、生産したい兵器の生産工場指定領域を反転■ 示させ、左クリックす■と、■■工場指定用のマップが表示されます。



(2.カーソルを指定したい工場に合わせ左クリックします。



差ずつ増減します。

トと予算を考えてバラン

※生産工場の表示例

③その機体への指定が終了したら、右クリックすると兵器購入画面に戻ります。

これで、生産工場指定領域に指定した工場が表示されます。

4)全ての指定が終了したら、メニューバーの [NEXT] を左クリックします。

次の指定へ進みます

(5)カーソルを合わせ左クリックすると

「時の編制へ進みます。

CLR. AUTO

生産工場指定画面メニューバーには次の機能があります。

CLR·······指定した生産工場をすべてクリアし、最初からやり直します。

AUTO… ■ 動物に未指定生産工場を指定します。ただし、戦略は考慮されません。

操作

(主)メニューバーにカーソル目合わせ左クリックします。

(アドバイス)

兵器のコストが高いほど一定期間に生産される。は減ります。

また。工場の規模が大きいほど、一定期間に生産される は増えます。作戦実行のためにどの機種が必要となるかよく考えて生産工場を指定しましょう。

5. 部隊の編制

たんに飛行機を購入するだけでは を行うことはできません。購入 した を有効に活躍させるために部隊を編制しましょう。

任務

■を打ち破るには適切な部隊■■を行う必要があります。戦闘機 に重点をおくか、■■●を多くするか、マップの状況を正しく把 握し、勝利に結びつく部隊書編制しましょう。

■部隊■■面



※部隊 画面

この画面で部隊の綱制を行います。

また、メニューバーを選択することで次のことが行えます。

NEW …… 部 を綱制します。

CONVERT -----指定した部隊書別の機体と交換します。

CANCEL ……指定した部隊の編制を中止します。

NAME ………部 を設定します。

◆部隊の編制

部隊の編制は次の手順で行います。メニューバーの「NEW」で新規 に部隊の編制を行います。

ここで編制した**職業**がゲーム開始時の部隊数となり、その数はゲーム中に**職場減**しません。ゲーム中に登場できる部隊の最大数は1ヵ国60 電隊以下の範囲で、マップによって増減します。

操作

①メニューバーの「NEW」を左クリックすると次のメッセージが 表示されます。

新しい事隊を編制します

※ **部除線制画面**に入った時点では、あらかじめ このメッセージが表示されています。

②指定したい部隊の機体名表示領域にカーソルを合わせ左クリック すると、購入機種一覧表が表示されます。



- ③部隊を増制したい機種を左クリックします。 これで指定した部隊が緩制されます。
- ④同じ操作を繰り返し、必要なだけの部隊を編制します。
- ⑤編制が終了したら、メニューバーの [NEXT] を左クリックします。

次の設定へ進みます

⑥左クリックすると■隣の配置の設定へ進みます。

・ 解の機種の変更 (CONVERT)

操作

① 「CONVERT」を左クリックすると次のメッセージが表示されます。

部隊の機種を 空更します

- ②変更したい部隊の機体名にカーソル自合わせ、左クリックする と、個人機体一個側が表示されます。
- ③部隊の編制と同様に と選択してください。
- ④右クリックするとCONVERTモードが終了します。

◆部幕 の中止 (CANCEL)

メニューバーの「CANCEL」で指定済みの部隊を解散できます。解散 した電験の機体はストックに戻されます。

操作

①メニューバーの「CANCEL」を左クリックす■と次のメッセージ が表示されます。

構成した部隊を 解体します。

- ②編制を中止したい部■画機体名にカーソルを合わせ左クリックすると、■■編制が中止されます。
- ③右クリックするとCANCELモードが終了します。

◆部隊名の設定 (NAME)

メニューバーの「NAME」で部隊名を設定できます。

操作

①メニューバーの [NAME] を左クリックすると次のメッセージが 表示されます。

部隊名の 変更をします

②部隊名を変更したい■職の部隊名にカーソルを合わせ左クリック すると、

*名入力ウィンドウが表示されます。

部隊名の入力 第7航空隊

- ③BSキーで文字を削除し、キーボードから名前を入力してくださ 610
- ④リターンキーで名前が確定します。
- ⑤右クリックすると入力を中止します。

◆その他4 操作

部隊・一直面操作中は編制した部隊の・・・・名を左クリックすることで、 部職の経歴表が表示されます。

また、機体シルエットを左クリックすると機種の性能表が表示されま **t.**

いて

場ユニットにつ 部隊を構成する場合、ユニットの性格を正しく把握しておくことが大 事です。登場するユニットは大きく分けて**■**と爆撃機の2種類で す。これらのユニットは、飛行高度等により下記の様に分割されます。

高高度爆整器

通常、爆撃コマンドは中高度で行われますが、このタイプの機体の 場合、高空爆撃もおこなうことが出来ます。

中高度爆撃機

通常の事業のタイプです

· 低高度揮擊擊

このタイプの機体は低空爆撃のコマンドが行えます。(もちろん) **撃コマンドも行えます)他のタイプの爆撃機にくらべると航続距離** などがあまり長くありません。

福服飛行能力の有無によって夜間戦闘機が昼間戦闘機がに分類されます。

夜間飛行能力のない機体を夜間戦闘に使用すると全ての能力が一律 50%低下します。

〈アドバイス〉

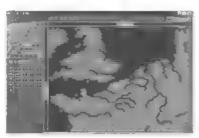
飛燕/紫體/He177/Me210は事故率が高いので使用には 注意しましょう。

6. 部隊の 置

編制した部隊は空港に配置します。1空港につき4回転まで配置できます。

任務

個隊をどのように配置するかは作戦を立てるうえでとても重要です。もしも圖の戦闘機が攻めてきたとき、味方の戦闘機が迅速に防衛にあたれる空港に配置されていないと、被害は一方的に大きくなります。シナリオごとにどのような配置が適当かよく考えて
■隊を配置しましょう。



※部隊の 画面面

この画面で部隊の配置を行います。

◆部隊の配置

部隊 では 1 つの空港に最大 4 ■隊まで配置できます。もし部 ■ 類 がマップ上に配置可能な部隊数よりも多かった場合、配置されなかった部隊はそのマップでは登場しません。

操作

- ①配置したい 酸の機種シルエットを左クリックすると、機体名が 表示されます。
- ②部隊を配置したい空港にカーソルを合わせ左クリックすると、部 隊が配置されます。

■除が配置されると、機種シルエットが塗りつぶされます。

- ③同じ操作を繰り返し、 きすべて配置します。1つの空港には 4 まで配置でき、4部隊 されると空港の白い囲みが消えます。
- ④全部隊を配置したら、メニューバーの「NEXT」を左クリックします。

次の設定へ進みます

(5)左クリックすると、陣地の配置へ進みます。

◆CLR、AUTO

- ・CLR······ Later Later
- ・AUTO…自動的に未配置部隊を空港へ配置します。ただし、戦略は 考慮されません。

操作

①メニューバーにカーソルを合わせ左クリックします。

7. 陣地の三世

部隊を配置したら次に陣地を配置します。
■他には対空砲陣地、レーダー降地、ミサイル降地があります。 対空
■神地は攻めてきた敵機を地上から打ち落とすための防御降地です。

任務

戦略上重要な工場、空港などは万全の体勢で防御しなければなりません。対空砲陣地を配置して、防衛圏を関めるようにしましょう。また、対空圏陣地は■■■Bびき寄せるおとりの働きもします。厳機の動き■混乱するためにも対空陣地を活用しましょう。

■陣地 ■画



涂障地配置面面

陣地はこの画面で配置します。配置可能な範囲が白い枠で表示されます。また。■地を配置すると画面のように陣地のアイコンが表示されます。

◆単地の配置

陣地配置の画面操作は「6.部隊の配置」と同じです。

なお、陣地が配置できる範囲は、台軍の建物から3ヘックス以内です (ただし建物上に配置する事はできません)。陣地の配置は1ヘックス に1つのみです。

配置終了後、メニューバーの「NEXT」を選択すると、ゲーム画面が 表示され、部隊への作戦指示へ進みます。

8. 二十への作戦指示

部隊の配置、陣地の配置を終了すると、いよいよゲーム画面が表示されます。

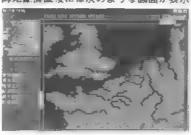
ここで■酸への作戦指示を行います。OPTION2で作戦指示が自動に 設定されている場合は、部隊へ作戦を与えなくともゲームは進行しま すが、戦争を勝利に導くにはやはり作戦を指示する必要があります。 作戦指示は1日に2回、ゲーム開始直後と各フェイズの終了後に行う ことができます。

任務

マップ上に
ます。作戦なしに敵に打ち勝つことはできません。敵軍の動きを正しく把握し、敵を打ち破るために有効な作戦を、適宜、自軍の部隊に与えましょう。

■ゲーム画面

陣地配置直後には次のような画面が表示されます。



まゲーム画面その1

ここで『START』を左クリックすると「ゲーム開始」の確認が表示 されます。 「ゲーム開始」を左クリックすると次のような画面が表示されます。



時計 日付 メインマップ

この画面で部隊への作戦指示を行うことができます。

■作戦表示モード

作戦指示はゲーム画面のマップを作戦表示モードにして行うと便利で す。このと旨マップは■絶図にしておいてください。

マップメニューから■を選択すると、次のような作戦表示画面が表示 されます。この画面で作戦を選択すると、選択した作戦が画面上に表示されます。



※作戦表示画面

操作

①作戦を指令したい部隊のある空港を左クリックします。

次のような空港ウィンドウが表示されます。

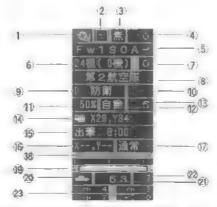
昼間作戦を設定している部隊では、部隊名右端にDと表示します。 夜間作戦ではNと表示します。



2.作戦を指令したい国際普選択します。

次のような作戦内容確認ウィンドウが表示されます。

確認内容表示ウィンドウはフェイズ実行中でも右クリックでフェイズ中断後に、空港また自各部隊の飛行機を左クリックすることで表示することができます。



- ③作成内容の確認、■除への指示などが終了したら。右クリックすると作職内容確認ウィンドウが消えます。
 - ■■への作戦選択については次項「部隊の作戦選択」を参照して ください。

◆作戦内容表示ウィンドウについて

作戦内容表示ウィンドウの■■示の意味と機能は次のとおりです。

①自王の一株

②部隊の権種シルエット

③現証の高度

部隊がどの高度にいるかを以下のように示しています。

無……空港に着陸している。

低……低高度

中……中高度

高……高高度

事験は与えたコマンドにより、飛行している高度が違います。高度は 値繋や戦闘の時に影響があります。

コマンドごとの高度は下記の通りです

- 島空爆撃(画画度)
- · 爆繫:(中高度)
- ・低空爆撃 (電震度)
- ・護衛(護衛する爆撃機の高度)
- 迎撃(迎撃対象の高度)
- · (中高度)
- ・哨戒 (中高度)
- · **国**転換 (中高度)
- ・偽装 (中高度)

迎撃、防衛、哨戒任務についている機体は、侵入してきた航空機に合せて自動的に高度を変更します。■■■更更のある移動の場合、まず単標高度まで上昇または降下してから、■■のヘックスへと移動します。 上昇、降下にかかる時間は■機体によって異なります。

部隊■ひとつのヘックスの各高度に複数の部隊が存在することができます。

の部隊の練度

左クリックで内容が表示されます。

経験値は0~9の値を待ち、戦闘に影響します。部隊の練度は、敵機の撃墜、敵の■隊の壊滅等により増加します。部隊が全滅した場合、その部隊が持っていた練度は0になります。(その部隊を再編しても同様です)

⑤權種名

左クリックで機種の性能表が表示されます。 相手よりもレベルや性能が高いと奇襲できる場合があります。 通常の空戦では攻撃、■■の射撃を行いますが、奇襲が発生した場合、奇襲を行う側は通常と同様の射撃を行いますが、防御側は防御

⑥部隊の 対

部隊の残存機能と被弾機能が表示されます。

兵器でしか反撃を行えません。

(7)部隊の疲労度

部隊は 0 ~ 9 の10 ■ の疲労の段階を持っています。 療労は蓄積すると戦闘などに影響しますし、命令を指示できなくなることがあります。 ■ た。事故の発生率も高くなります。 事故が発生すると、 ■ 時に編隊の ■ が減ります。 (ここで減った分は構充用の機体ストックに戻ります。)

は戦闘を行う度に疲労していきます。実際に戦闘が発生しなくても(たとえば、迎撃コマンドをだしておいて戦闘半後内に敵がこなかった場合など)疲労は増加します。

疲労は、休養のコマンドが与えられていると1減少します。 疲労が5以上になると作戦指示ができません。ただし継続中の作戦 は、そのまま実行します。

⑧部隊名

左クリックで部隊の・・表と被弾状態が表示されます。

⑨現在の部隊への指令内容

左クリックで作戦選択ウィンドウが表示されます。 作戦選択「ウィンドウについては次項「■隊の作戦選択」を参照してください。 貸間作戦が設定されている場合は指令内容左端にDと表示されます。

和作戦行動の状態

指令された作戦行動の状態を以下のように示しています。

- ・遂行……作戦をおこなっています。
- ・完了……作戦を終え、空港に戻るところです。
- ・中止……作戦を途中で中止し、空港に戻るところです。

①被書書達の設定

■■帰還は■隊の何%を失ったら■■■するかを指定するものです。 左クリックで次の被害帰還設定ウィンドウが表示されます。ここで 被害帰還の割合を選択します。

4	ì		
無視	_	H	被害に関わらず作戦を実行します。
30%	-	H	■■ の30%を失った時点で帰還を開始します。
50%	_	H	■■●の50%を失った時点で■■を開始します。
70%	-	-	■■●の70%を失った時点で■■を開始します。

心燃料帰還の設定

燃料帰還は燃料の何%を消費したら 無視を選択し、燃料以上の飛行を行うと、その時点で墜落します。 左クリックで次の燃料帰還設定ウィンドウが表示されます。ここで 燃料帰還の割合を選択します。

- 燃料の消費に関わらず作戦の遂行を目指します。
- 燃料の30%を消費した時点で帰還を開始します。
- 燃料の40%を消費した時点で鬱遇を開始します。
- 燃料の50%を消費した時点で無量を開始します。
- 燃料の60%量消費した時点で■■を開始します。
- 飛行コースによって自動的に判断して帰還します。

部隊が空港に帰遼すると、消費した燃料や弾薬は自動的に補給されます。弾薬は無制限に補給されますが、燃料は保有燃料の中から消費されていき■す。保有燃料は稼働している製油所の生産量だけ、決まった時間に■■します。

(3)迎擊半径表示

迎撃を開始すると■の欄との距離をヘックス単位で表示しています。 左クリックで次の迎撃半径設定ウィンドウが表示されます。



《<>》またはスライドスイッチを左クリックして迎撃半径を指定します。

OKを選択すると、指定内容が選択されます。

19作戦目標表示

爆撃、防衛などの作戦の目標地点をヘックス単位のXY座標で表示 しています。

左クリックで次の作戦目標変更ウィンドウが表示されます。



目標の変更は、作戦闘択と同じ手順で行います。「作職闘択」を参照 してください。

(5離陸時刻表示

■陸時刻を表示しています。

護衛のために他■隊と合流するときなど、不適切な出撃時刻が指定されていると、合流増点での合流ができなくなり■す。他■隊の■ ■に合わせ、■罰な時刻を指定しましょう。

左クリックで次の出撃時刻設定ウィンドウが表示されます。



<>■たはスライドスイッチを左クリックして時刻を指定します。 畳はAM6:00~PM5:55、夜はPM6:00~AM5:55の間で 5 分単位で 設定します

を左クリックすると出撃時割が選択されます。

10現實位置表示

飛行中は現在位置をXY座標で表示しています。

切飛行状態

現在の飛行状態を以下のように示しています。

通常………

蕭陸しているか、水平量行を行っています。

上昇中……上の高度への移動を行っています。

降下中……下の高度への移動を行っています。

離陸中……空港から屋陸を行っています。

離陸中……空港への■を行っています。

(18スピードメーター

現在の一隊の飛行スピードを表示しています。 左クリックで現在のスピード、次のヘックス到着までの時間が表示 されます。

19残酷科表示

現在の部隊の残燃料を表示しています。

②増騰の状態

増槽(予備の燃料タンク)の状態を以下のように示しています。

- 増欄に燃料が入っているとき
- 増橋が空のとき
- 内の燃料がなくなった

20.航機可能距離

強燃料での航続可能距離を示しています。 左クリックで次のヘックス到着までの残燃料、速度による航続距離 の詳細が表示されます。

②予定機劃使用率表示

指定された作戦で消費する燃料の割合を示しています。 左クリックで詳細が表示されます。

公搭置兵器表示

部隊に搭載されている兵器を表示しています。 左クリックで兵器性能表が表示されます。

■■■隊の作戦選択 各部隊は指令した作戦を実行します。敵に勝つための最適の作戦を選 択してください。(OPTION2で作戦指示が自動に選択されていると。 コンピューターが作戦を自動的に指令します)

> 作艇を選択するには作戦内容確認ウィンドウから③(作戦指令)を選 択します。これで、次の作戦選択メニューが表示されます。

作戦選択 休空爆撃 低空課學 防哨體 防哨機転換

偽装飛行

メニュー内には選択できるメニュー項目だけが白地で表示されます。 ここで現在選択されている に指令したい項目を選択しましょう。 選択すると 機能を ボメニューが表示される作戦があります。

- ・継続しない……そのフェイズだけの指令で、次のフェイズは休養に なります。ただし迎撃の場合のみ例外的に、「継続しない」を選択 すると迎撃が常に継続されます。
- ・■■作戦・・・・・・毎日、昼の指定された時期に作戦を開始するように なります。■隊が■■■■■の場合は暗く表示されます。この場合 に昼間作戦を設定しても■■に影響はありません。
- ・夜間作戦……毎日、夜の指定された時創に作戦を開始するようになります。部隊が でない場合は、暗く表示されます。この場合に 作戦を設定すると作戦時の全性能が50%になりますので注意してください。

毎日、同じ作戦 前行う場合に、配間作戦や夜間作戦を行うと便利です。 作戦の指定方法は選択した項目によって異なります。それぞれ次の方 法で指定してください。

- 体

次のフェイズの間、現在の空港で休養をとらせます。(疲労度が下がります)

●高空爆撃/■■/低空爆撃

爆撃種類の内容は次のとおりです。

- ・爆奮……設定した飛行ルートを中高度で通り、建物を爆撃します。
- ・低空爆撃……低空爆撃は

 ・低空爆撃・

 します。
 - 高空爆撃・・・・ 通常の爆撃は中高度で行われますが、高空爆撃では高高度量飛行するため、■過中の建造物からの対空砲火を受けません。
 (ただし、■●中は中高度になるため目標から対空砲火による反撃を受けます。また、年代によっては対空陣地から対空砲火による反撃を受ける場合があります。)

選択すると爆撃目標指定画面になり■す。爆撃■標の建物を指定してください。空港、工場、都市(町)、港、■ 所を目標に指定できます。(低空爆撃の場合は陸地を指定します。)

目標を指定すると画面に航路(紫色)とポイント到着時刻が表示されます。(重型図でのみ表示されます)



※航 国及び時割

ここで■ポイントを左クリックすると航路指定ウィンドウが表示され、 航路中間点や到着時間を変更することができます。操作は「航路指定 ウィンドウP45」 影参照してください。

●施術

■陸時刻、護衛部隊、迎撃半径、合流地点、帰還レベル(被害帰匿と 燃料帰還)を指定することで、味方爆撃機を護衛し、護衛対象を中心 とした迎撃半径にきた敵を攻撃します。

通常の爆撃機は空戦に弱いため、適地に入りこむ場合に護衛機がない と敵に打ち落とされる可能性が高くなります。爆撃機の機体強度など を考慮し、必要に応じて護衛機を付けるようにしましょう。

選択すると■■『■指定画面が表示されます』次の手順で護衛部隊を 指定ください。

操作

- ①護衛したい ののある空港を左クリックします。 空港ウィンドウが表示されます。
- ②護衛したい部隊を選択します。

爆撃機の飛行ルートに合流可能地点が表示されます。



対空陣地から対空砲火により

す。 ■撃目標の建物を指定 港、 ■ 所を目標に指定で: ます。)

※合流可能地点の表示

③合連地点を左クリックします。

ここで指定したポイントで■■■が爆撃機と合流します。もし、 ■■機が爆撃機よりも先に到着した場合は、戦闘機は爆撃機が到 着するまで、合流地点で待機します。通の場合は、■■機は目標 に向かって移動を続け、■■■は、■撃機を追いかけていきま す。

● H 25

※迎臘半径を「0」に設定した場合、プレイヤーが手動で目標を設定できます。

方面

選択後、メインマップ上の防衛目標地点を左クリックします。防衛範囲と各ポイント到着時刻が表示されます。(線地図でのみ表示されます)



※防■の表示

- 可拉

■陸時間、飛行ルート、■ 手径、■ レベル (被害帰還と燃料帰還) を指定して、部隊に哨戒を指令します。設定したルート 最飛行し、■ が迎蒙半径に入ると迎撃を行います。

選択後、メインマップ上の 点点を左クリックすると、画面に航路 と各ポイントを左クリックすると航路権定ウィンドウが表示され、哨 戒航路の中継点及び各地点への 過過過過を指定できます。「航路指定 ウィンドウ (P45)」を参照してください。

●配置転換

■■時間、■行ルートを指定し、拠点となる空港を部隊に空きのある 別の空港に変更します。すでに 4個隊まで配置されている空港を配置 転換の目標地点に指定することはできません。

選択後、運動転換先の空港を左クリックすると。配置転換空路が画面に表示されます。

装飛行

離陸時間、飛行ルート。帰還レベル(被害帰還と燃料帰還)と指定し、 偽装飛行を指令します。偽装飛行では、戦闘機の部隊で、爆撃圏のふ りをして

選択後、メインマップ上の目標地点を左クリックすると、画面に航路 と各ポイント

時間が表示されます。

各ポイントを左クリックすると航路指定ウィンドウが表示され、哨戒 航路の中継点及び各地点への到着時間を指定できます。(線地図での み表示されます)

下記の「触路指定ウィンドウ」を参照してください。

■■路指定ウィンドウ 作戦選択ウィンドウで「迎撃」「哨戒」以外の作戦を選択した場合、目 標地点指定後に航路中継点股び各ポイントの到着時刻を指定すること ができます。

(※縄嫌関での単設定できます)

中継地点は の激しい場所を避けて爆撃機を飛ばしたいときや哨戒 ■隣の航路を決めるときなどに役立ちます。

また、ポイント 静時割は大 に波状攻撃を加えたり、味方の防衛 定地点の防衛力量安定させたいときなどに役立ちます。必要に応じて、 適切な航路、ポイント到 制を指定してください。

ポイントを左クリックすると、次の航路指定ウィンドウが表示されま す。

変更

取り消し 時間指定

中維鵑加

各メニューの機能は次のとおりです。

● 事 ■

ポイントを変更します。選択後、メインマップ上の新しいポイントを 左クリックしてください。

■取り消し

選択するとポイントが取り消されます。

● 時 | 「「」

ポイントへの到蓋時刻を指定します。

選択すると時間指定ウィンドウが表示されます。



スライドスイッチまたは<>を左クリックし、時刻を指定してくださ 13

指定すると、それに合わせて出撃時刻及び各中継点への到着時間が■ 動的に変更されます。

#追加

選択されているポイント事次に新しい中継点を追加します。 選択後、新しい中継点をメインマップ上で左クリックしてください。 空港、■■を含む最大8ポイントまで設定できます。■ポイント間は 直線で結ばれます。



※哨戒部隊の空路例

9. 実行と中断

作戦を指示したらいよいよ戦闘闘鉛です。また、「空軍大戦略」では 作戦の実行を指示した後で、一時中断し、状況に応じて作戦実行を中 止することができます。ここで、これらの方法を説明します。

任務

勝利を目指して練りに載った作戦を実行しましょう。また状況を 正しく把握し、変に作戦を中止しましょう。

■作戦の実行と中断 部隊への作戦指示が終了し、右クリックを刺して作戦表示ウィンドウ を消したら、いよいよ作戦を実行することができます。 作戦の実行は次の手順で行います。

操作

- ①メニューバーの「GO」を左クリックします。 これで新しいフェイズまたは現在中断中のフェイズが開始され。 作戦が実行されます。
- ②作戦■行中に右クリックを押すことで。実行中のフェイズを中断 することができます。

フェイズ中断中には作戦表示ウィンドウを表示させることも可能 で、作戦を中止することができます。ただし、フェイズの中断中 には作戦表示ウィンドウで新しい作戦を指示することはできません。 また、フェイズ中断中にメニューバーの機能を利用することがで きます。(メニューバーの機能については「リファレンス編」を 参照してください)

な規則

■作戦実行の基本的 ゲームの実行については次のような規則があります。

◆実行

作戦の実行事命令と同様に『日に』度行われます。

◆ゲームシステム

ゲームシステムは、敵味方が交互に動くもので埋なく、・・方のユニ ットが同時に動くリアルタイムタイプのものです。

◆ゲームの進行

1 日(00:00~24:00) は、昼間フェイズ(AM6:00~PM5:55)、夜間 フェイズ (PM6:00~AM5:55) の 2 つにより構成されています。こ れをマップによって決まっている日勤まで繰り返します。

◆ゲームの終了

下記の条件を満たした場合、ゲームは終了します。

- ①マップに設定されたターンになった場合
- ②どちらかのプレイヤーが 集件を満たした場合。(勝利条件に ついてはP18「3、マップ(シナリオ」を選択し、勝利条件を確 認します | を参照してください)

◆その他の

「空軍大戦略」に国以上の規則の他に、マップ上の地形や建造物ごと に勝敗に影響するようないくつかの規則があります。P48「10、ゲー ムに影響するマップの規則」を参照してください。

10. ゲームに影響するマップの一川

『空軍大戦略』ではマップ上にある地形や建造物の破壊がゲームの勝敗に影響します。戦争を勝利に導くため、これらの規則を有効に利用するようにしましょう。

■マップ

ш

マップは次のようにゲームの勝敗に影響を与えます。

◆地形の種類

・地形は下記の種類があります。地形は部隊の移動にいっさい影響を与えません。

- 1. ゲームに直接関係ないもの
 - 平川
 - Ш
 - 17
 - []]
 - 海
 - ・鉄道および
- 2、ゲームの進行に影響のある強造物と影響パラメータ
 - ・空港(勝利ポイント、部隊の拠点)
 - 町(勝利ボイント)
 - ・大都市(勝利ポイント)
 - 都市(器利ポイント)
 - 港(勝利ポイント)
 - ·工事(大)(勝利ポイント、 Pmの生産及び航空機の開発)
 - ・工場((小)(勝利ポイント、航空間の生産及び航空機の開発)
 - ・ 所 (勝利ポイント、部隊の消費する燃料)

◆影響パラメータについて

①建物ポイント

建造物を破壊するとポイントが入ります。

② 点

■隊を配置することができ、この場所を拠点に行動します。

③航空機の生産及び開発

未開発の機種を開発したり、開発済の機種を生産します。1つの工 場では1つの細種のみ生産または開発できます。

(4)燃料

部隊が消費する燃料を生産します。

◆建造物の攻撃能力

建造物は対空火力を持っており、中高度、低高度を飛行すると対空砲 火を受けます。建造物には耐久力が設定されており、この値が 0 になるとその建造物は これたことになり、機能が失われます。

耐久度に損害がでており、しかも攻撃されていない(耐久度が g になっていない)場合、耐久度は決まった時間に少しずつ回復します。

国趣

雲はゲーム中、 や に影響を及ぼします。

雲の存在するヘックスで即爆撃を行えません。また対空砲火を受けません。

■視認

OPTION2で「崇敵 あり」が設定されている場合、視認によって策 敵された敵航空機だけがマップ上に表示されます。

視認には地上のレーダーサイトで行う視認、■■による視認、地上の 建造物による問認の3つのタイプが有ります。

レーダーサイトで行う視認は広範囲を視認することが出来ますが、■ の部隊の情報は、わかり単せん。

■酸で行う視認は、狭い範囲しか見えませんが、■酸の内容までわかります。

建造物が行う視認は、■隊で行う視認と間様です。

■除の■■■■は、部隊の使用機種にかかわらず1ヘックスです。 ただし。レーダーを搭載した機体を使用中の部隊はこの限りではありません。

■ の場合は ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ の視界は D ヘックスで部隊が存在するヘックスのみ視認できます。地上の建造物、基地も同様です。 レーダーに関しては夜間の影響を受けません。

11. 空軍大戦略Q&A

何度やっても勝てない、どんな作戦を立てればよいのか判らない、といったことでお困りの場合、以下のQ&Aをご参照ください。

Q1: 何をや量ゲームなのか、判らない

Ans: 酸の都市や工場を味方爆撃機で爆撃しつつ、味方戦闘機によって散爆 撃機から味方の都市や工場を守るゲームです。これまでの大戦略とは 違い、あなたが操るのは全て航空機です。地上を動く兵器は登場しま せんし、敵の都市を占領する必要もありません。

Q2: どの航空機を生産すればいいのか?

Ans: 勝利条件に ■■点の破壊が入っている場合は、必ず ■ ■が必要になり ■す。戦闘機と爆撃機を少なくとも一機種でつ、バランス良く生産 しましょう。守るだけでよいマップでは、戦闘■だけを生産します。 複数の ■ ■ ■ 単 ■ ■ 単生産できる場合は、データ ■ 良く見て、任務 に最も向いた機種を選びまし ■ う。

Q3: どう爆撃すればいいのか?

Ans: 工場や製油所、飛行場など、■の活動に影響を与える拠点を先に攻撃 しましょう。これらの拠点は、完全に破壊される目では機能を失いませんので。一つ一つ確実に破壊していきましょう。また爆撃機には必 ず護衛の戦闘機を付けてあげましょう。護衛なしでは、敵迎撃機のカ モになってしまいます。

Q4: 戦闘機の使い方は!!

Ans: 味方爆撃機の護衛と無理機の迎撃が、 す。迎撃では、いち早く細量発見することが大切です。「防衛」や「哨 戒」を命じて敵を探させ、見張りを怠らないようにしましょう。

Q5: 戦闘機への命令「**本業**管行」はどう使えばいい?

第3部 リファレンス編

1. メニューバー

「空軍大戦略」ではゲーム中はメニューバーからいろいろな機能を選 択し曲す。

ゲーム開始後のメニューバーには次即2種類があります。

(i) - CTART EIST OF TONY DESIGNS

2) 30 PRIDANT ENTIRALE

これらのメニューバーが表示されている状態で、メニューバーの機能 を利用することができます。

メニューバーのメニュー項目は異なっていても、固名のメニューの機 能は同じです。そこで、リファレンス鑷ではこれらのメニュー項目の 内容について順次説明します。

示するには

■フェイズ実行中に フェイズ実行中はメニューバーが表示されていないため、メニューバ メニューバーを 一の機能量利用できません。メニューバーの機能を利用したいと言に は右クリックし、実行中のフェイズを一端中断してください。②のメ ニューバーが表示されて、無事することができます。(ただし、UNIT とSAVEは利用できないた書に表示されません)

2. MAPコマンド

<u>े स्ट</u>

メニューバー開MAPコマンドでマップの状態を切り替えることがで■ ます。

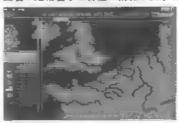
任務

視界の範囲やレーダーの範囲、個職に命令した作戦の内容を知り たいときなど、必要に応じてマップ状態を切り替えましょう。

◆サイズ変更



メインマップ領域とサブマップ領域の表示内容を交換します。 メインマップ領域にビューマップの開地図が表示されている状態では、 「OPTION1! の「線絶國の内容表示」の設定によって、マップ上に兵 器名や建物名など各種の情報が表示されます。





※メインマップとサブマップの交換例

操作

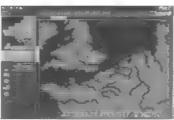


にカーソルを含わせ、左クリックします。

◆形状変更



メインマップ領域に表示するマップを通常または線地図に切り替えま



通常の地図



線地図

操作



だか一ソルを合わせ、左クリックします。

◆レーダー表示



レーダー表示のON/OFFを切り替えます。レーダー表示ONの状態 で、自軍のレーダーD探知範囲を表示します。探知範囲は線地図上で は線で、通常の地図上ではブロック枠で表示されます。





※レーダーの探知 (通常地図/線地図)

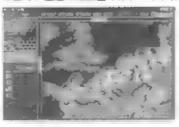
操作

こカーソルト合わせ、左クリックします。

◆視界表示

1

視界表示のON/OFFを切り替えます。視界表示がONの状態で、自軍 は線で、■■の地図上ではブロック枠で表示されます。





※検界範囲の表示例 (通常地図/線地図)

操作

■ にカーソルを合わせ、左クリックします。

◆作戦表示



作戦表示のON/OFFを切り替えます。作戦表示がONの状態で、自軍 に与えた作戦の内容を線地図上に表示します。作戦選択を行う際には 必ず作戦表示をONにしましょう。またマップ表示が通常の場合は、 自軍の部隊が配置されている空港を点減表示します。



操作

□ にカーソルを合わせ、左クリックします。

3. LIST

BR -

発見部隊表

機体情報表

空港表

睫地表

生產表

工場表

部隊分布表

建物数

戦況グラフ

被害增加

天候

メニューバーから「LIST」を選択すると、現在の敵味方陣営の被害状 況、戦況、兵器の生産状況など、作戦をたてるた■に是非とも必要と なる各種の情報を入手することができます。

任務

「敵を知り、己を知らば百戦危うからず」といわれます。状況に則した最高の作戦を立てられるように、LISTメニューで、常に敵味方の正しい状況を知るようにしましょう。

■神曽状況表

戦争参加各国の現在の状況を一覧動形式で表示します。

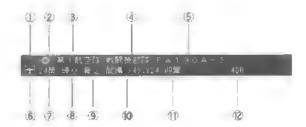


陣営状況表

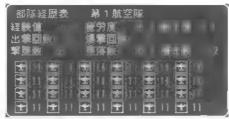
◆部隊圖

味方降営の一覧表と選択した部隊の経歴表を表示します。また。選択 した部門の作戦内容確認ウィンドウを表示します。

- 党表



①番号/②■■/②■除名/④部隊種類/⑤機種/⑤機種シルエット/⑦残存職■/⑧線度/⑨液■■/⑩配備空港座標/⑪作戦内容/ ⑫航練可能■#



※部隊経歴表



※作戦内容確認ウィンドウ

操作

- ①「御酬表」を左クリックすると「部隊一覧量」が表示されます。

③右クリックするともとの画面に戻ります。

◆発見部隊



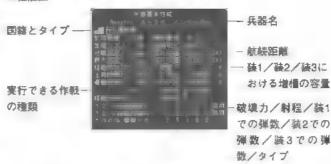
※発見部隊表一例

- ①「発見部隊表」を左クリックします。
- ②右クリックで元の画面に戻ります。

◆ 体 投表

空軍大脈略に登場する脈隔機、線脈脈の一覧表を国別、年代別、生産 コスト脈に表示します。また。選択した機の性能表を表示します。

※性能



装1/装2/圖3 任務により自動的に切り替わる 運動性能 高いほど戦闘に強くなる

操作

- .1 「機体情間書」を左クリックすると機体情間長が表示されます。
- 2 機体情報表の「国別」「年代」「生産」 4 左クリックすると一覧表示が国別、年代訓、生産コスト側に並べ替えられます。
- 3.機名の行を左クリックすると性髄表が表示されます。
- 4.右クリックで元の画面に戻ります。

◆空港表

■ 体名つきの味方空港の一覧表を表示します。

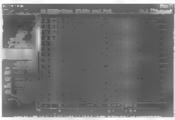


※空港表 一例

- ①「空港表」を左クリックすると空港表が表示されます。
- ・1 空港表の空港表示欄を左クリックすると選択した空港に移動し、 空港のウィンドウが表示されます。
- 3 右クリックで元の画面に戻ります。

◆陳地表

自軍及び**主席**の防空陣地、レーダー基地の規模、座標準報を一覧表示します。



※陣地表~例

操作

- (1)「陣地表」を左クリックすると陣地表が表示されます。
- ② 表示側を左クリックすると選択した陣地に移動し、 降地のウィンドウが表示されます。
- ③右クリックで元の画面に戻ります。

◆生産表

機体ごとの異数と生産機数目一覧表示します。



派生量表一例

1日で生産される予定機散

現在の保有機数

- ①「生産表」を左クリックすると生産表が表示されます。
- ②右クリックで元の画面に戻ります。

◆工場表

工場の位置、生産機種、生産機数を一覧表示します。



※工場表一例

この工場で1日に生産されている予定の個数 この工場にストックされている機数

操作

- (1)「工場表」書左クリックすると工場表が表示されます。
- ②工場の行を左クリックすると工場へ移動し、工場のウィンドウが 表示されます。

●部隊分布表

自軍、**職軍の部隊、防空陣地、レーダー基地の分**布を線地図上に表示 します。



※部 分布表

操作

①「部■分布表」 ■左クリックすると部■分布表が表示されます。 ②右クリックで元の画面に戻ります。

●車門数

参加各国の建物の被害状況を一覧表示します。



※建物数表示画面

操作

- ①「強物」 ■左クリックすると強・取一関表が表示されます。
- ②右クリックすると元の画面に戻ります。

●■況グラフ

■ 各国の現在の戦況をグラフと で表示します。



※厳況グラフ

曹重目の意味は以下のとおりです。

建物規模値……未破壊の建物のポイント/全建物のポイント(破壊分 含む)

撃墜数………このターンでの事業が前ターンまでの撃墜機数 被害機数……このターンでの撃墜された。 /前ターンまでの撃墜 された 政

予備機数……ごのターンで生産される予定の胴門/ストック機数 保有燃料……現在の保有燃料/開始時の保有燃料

.

①「戦況グラフ」を左クリックすると戦況グラフが表示されます。 ②右クリックで元の画面に戻ります。

李地質

現在の一般を線地図上に表示します。



※被害 ……

操作

- ① 「被害職図」を左クリックすると被害地図が表示されます。 ②右クリックで元の画面に戻ります。
- ◆天候

現在の天候を表示します。



- ①「天體」を左クリックすると天候が表示されます。継続/悪化/ 回復のいずれかが表示されます。
- ②右クリックで元の画面に戻ります。

4. OPTION1

効果音 あり 呼出し書 あり BGM あり ヘックス枠 なし あり 雲表示 黑地図 岸建森丘山道鉄 線地図の内容表示 表示時間 1 索敵 なし

メニューバーのOPTION1ではゲームを楽しく進めるための各種の環境を設定できます。

任務

地図の表示内容などゲームを楽しむための環境を設定します。

◆効果音

■■●の「あり」/「なし」を切り替えます。

操作

①「効果音」を左クリックすると「■り」/「なし」が切り替わります。

●■出し書

呼出し音の「あり」/「なし」を切り替えます。

操作

①「呼出し音」を左クリックすると「■り」/「なし」が切り替わります。

◆BGM

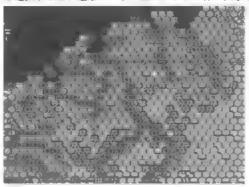
BGMの「あり」/「なし」を切り替えます。

操作

① [BGM] を左クリックすると [あり] / [なし] が切り替わります。

◆ヘックス枠

ヘックス枠の「あり」/「なし」 L設定します。ヘックス枠「あり」 を選択すると、通常のマップ上にヘックス枠が表示されます。



操作

①「ヘックス枠」を左クリックすると「あり」/「なし」が切り替わります。

●国表示

雲表示の「あり」/「なし」を切り替えます。雲表示「あり」を選択 すると、通常のマップ上に雲が表示されます。

操作

①「雲表示」 書左クリックすると「あり」/「なし」が切り替わります。

◆線■電

線地図に表示する地形や人工構造物の種類を指定します。「岸遠離丘山道鉄」の文字が白く表示されている地形と構造物が線地図に表示されます。

100

①「■地図」を左クリックす■と■地図の設定ウィンドウが表示されます。

- ②項目を左クリックすると「表示」/「なし」が切り替わります。
- ③右クリックすると設定が実行されます。

線地図に部隊の残像、■■■名、兵器名、■地名、建物名を表示するか どうかを設定します。

①「緑地図の表示内容」を左クリックすると設定ウィンドウが表示 されます。

残像 表示 部隊名 表示 兵器名 なし 陣地名 なし 建物 なし

②項目を左クリックすると「表示」/「なし」が切り替わります。 ③右クリックで設定が実行されます。

◆表示時間

ゲーム中の各種の報告や事事表示の表示時間を設定します。

操作

①「■示■前」を左クリックすると設定ウィンドウが表示されます。



- ② (<>) またはスライドスイッチ内を左クリックして表示時間を 設定します。設定できる数値は 1 ~10の範囲です。
- ③「OK」を選択すると設定が実行されます。 右クリックすると設定がキャンセルされます。

◆索融

索敵の「あり」/「なし」を設定します。

索敵「あり」の状態では、崇敵行為なしに欄の存在を知ることはできず、それだけ臨場■溢れるプレイを楽しむことができます。索敵「なし」の状態では、索敵を行わなくても豊軍の配置や動きなどを知ることができます。キャンペーンでは「あり」が赤い状態となり、「なし」に変更できません。

操作

- ①「索敵」を左クリックすると「あり」/「なし」が切り替わります。
- ※「李敏」の設定は作戦指示中にのみ可能です。作戦実行中は変更できないのでOPTION1には表示されません。

5. OPTION2



OPTION2では作戦指示、■充指示、ターン方式など、ゲームの進行にとって重要な各種の設定を行います。

任務

OPTION2の設定内容はゲームの進行にとってとても重要なものです。ゲームの進行に合わせて、適宜、最適な内容に設定しましょう。

◆報告表示

プレイ中に起こった状況変化を報告するかどうか指定します。メニュー内に白い文字で表示されている状況変化に際して、その報告が画面に表示されます。

操作

① 「報告表示」を左クリックすると設定ウィンドウが表示されます。

②項目を左クリックすると「表示」/「しない」が切り替わります。

③右クリックで設定が実行されます。

◆停止問題

ゲームの進行を停止する時間間隔を指定します。時間はゲーム内の進行時間で設定します。

戦闘が頻繁に起こるときなどは戦闘の報告や■■が連続し、作戦を変更したくてもマウスの右クリックではゲームの進行を止めにくいときがあります。このような場合でも時間間隔を指定しておけば、自動動にゲームが中断し、作戦の変更など行うことができます。状況に応じて時間間隔を設定しましょう。

「状況変化」では、「報告表示」で設定した報告がある毎に停止します。

操作

①「停止間隔」を左クリックすると設定ウィンドウが表示されます。

停止間隔

10分 |

30分間隔

1時間

状況変化

- ②■択したい項目を左クリックします。
- ③右クリックで設定が実行されます。

■進行速度

ゲームの進行速度を $0 \sim 10$ の範囲で設定します。数値が小さいほど進行速度が速くなります。

操作

①「進行速量」を左クリックすると設定ウィンドウが表示されます。



- ② (<>) またはスライドスイッチ内を左クリックして進行速度を 設定します。
- ③「OK」を選択すると設定が実行されます。 右クリックす■と設定がキャンセルされます。

- 建汞汞

離の都市(町)、工場、空港、港、■■新などを爆撃する際に画面に 表示される■単表示の■■を設定します。

操作

①「爆撃闘示」を左クリックすると設定ウィンドウが表示されます。

戦闘モニター 見ない 簡易表示 簡易自動表示 リアルファイト表示 リアルファイト自動表示

各項目の意味は以下のとおりです。

- 見ない……■●を表示しません。
- ・簡易展示……全ての陣営の爆撃の状況を、簡単なアイコン表示と 数字で表示します。
- リアルファイト表示……全での陣営の爆撃の状況をグラフィック 表示します。
- リアルファイト自動表示……自陣営と同■陣営の部隊の爆撃のみ リアルファイト表示します。

- ②設定したい項目を左クリックします。
- ③右クリックで設定が実行されます。

◆駐■表示

■■■との■■の様子を■■に表示する■■表示の種類を設定します。

操作

① 表示」を左クリックすると設定ウィンドウが表示されます。

仮翻モニター

見ない

表示

表示

リアルファイト表示 リアルファイト自動表示

- ■■目の■■は以下のとおりです。
- ・見ない……戦闘を表示しません。
- ・簡易表示……全ての陣営の戦闘の状況を、簡単なアイコン表示と 数字で表示します。
- ・ 1008 自動表示・・・・ 1000 営と 1000 国際の戦闘のみ簡易表示します。
- ・リアルファイト表示……量での**辞**営の戦闘の状況をグラフィック 表示します。
- リアルファイト自動表示……自動量と同盟運営の部隊の戦闘のみ リアルファイト表示します。
- (2)設定したい項目を左クリックします。
- ③右クリックで設定が実行されます。

◆対空砲火

対空砲火を簡易表示するかどうかを設定します。

操作

①「対空砲火」を左クリックすると、「■■■示する」/「表示しない」が切り替わります。

「簡易表示する」では自陣営と■盟陣営の対空砲火の状況を、■ 単なアイコン表示と数字で表示します。「表示しない」では、対 空砲火の状況を表示しません。

■作戦指示

ゲーム開始直後および各ターン終了後に自軍の 動に作戦指示を行う かどうかを選択します。

作戦指示を「自動」にすると、コンピューターが自動的に自軍の部隊 に作戦を指示し、次のターンに実行します。

作戦指示を「する」にすると、各ターンに実行する作戦を指示することができます。戦争に勝利するためには是非とも自分で作戦を指示する必要があります。

操作

①「作戦闘示」を左クリックすると、「自動」/「する」が切り替わります。

表示

部隊に被害があり や爆撃機に不足が生じた場合に、補充の指示 を行うかどうかを設定します。

補充指示を「指示」にすると、■ターン終了後に補充が必要な部隊に 補充指示を行うことができます。予備機が少ない場合、戦略上必要な 部隊に自分で補充指示を行うようにしましょう。

操作

①「補充指示」を左クリックすると、「自動」/「指示」が切り替わります。

◆ターン方式

ターンの進行方式を設定します。作戦を指示できるのはフェイズ終了 時点なので、ターンの進行方式によっては、作戦の指示が遅れたり、 作戦の指示を行えなくなります。戦闘状況に応じて適切なターン進行 方式を選択してください。

選択できるターン進行方式には次のものがあります。

- ・昼 単止……午前6時と午後6時にフェイズを終了します。
- ・量のみ停止…午前6時にフェイズを終了します。
- ・夜のみ停止…午後 8 時にフェイズ最終了します。

操作

①「ターン方式」を左クリックすると、設定ウィンドウが表示されます。

ターン進行方式

昼夜停止 昼のみ停止 夜のみ停止 連続

- ②■限したい方式を左クリックします。
- ③右クリックで設定が決定されます。

6. UNIT

部 充 一 補充 部隊 通

「UNIT」では■■を受けて不足の生じた■■像への飛行機の補充、全滅した■像の再編を行います。

任務

「部隊の機数が不足していると戦闘に勝つことはおぼつきません。 重要な作戦を実行する■■などは無に不足が生じたら必ず構充す るようにしましょう。■た、工場や空港が被害を受けて使えない と、勝利に欠かせない飛行■の生産や開発、■格上重要な行動な どが制限されます。

◆部■■充

不足の生じている■隊を指定して機体の補充を行います。ただし、部 隊にあった予備機が存在しないと■は補充することはできません。

操作

(1)「部 充」 左クリックすると 駄 面が表示されます



※部隊 介護面

(2)捕充したい部隊を左クリックすると予備機一覧表が表示されます。



※予備機一直表

③補充機種を左クリックすると。不足配分の飛行機が部隊に補充されます。

◆自動補充

機の不足している■■に自動的に該当する機種を補充します。予備機 が不足している場合、機の補充は十分に行えません。また、戦略上 も重要な■■に補充が実行されるとは限りません。

OPTION2の「■充指示」が自動に設定されている場合は、自動補充は使用できません。

100

自動補充!を左クリックすると自動補充が実行されます。

全滅した国際を再編します。

-

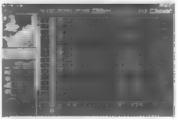
- ①「部■再編」を左クリックすると■■再編画面が表示されます。
- ②再回したい部隊を左クリックすると予備機一直表が表示されます。
- ③再業を左クリックすると、部隊が再編されます。

李重要

■ 除の機種を変更します。機種を変更した部隊 4 線度が低下します。 また、 ■ を変更するにはストックに機種が残っている同種 (■ ■機 は酸酵機、 ■ ■ は爆撃機)の機体が必要です。

操作

①「機種■更」を左クリックすると■ 機変更画面が表示されます。



※機構変更面面

②変更したい機種を左クリックすると予備機一覧表が表示されます。



※予備機一覧表

③変■機種を左クリックすると、部隊の機種がその機種に変更されます。

7. SAVE

「SAVE」は現在進行中のゲームをディスクにセーブすることができます。

SAVEを実行できるのは、メニューバーに「SAVE」が表示されているときで、ゲーム開始直後及び各ターン終了時点です。

0.0

現在プレイ中のシナリオのデータをディスクにセーブします。

m n

- ①「SAVE」を左クリックすると、データセーブ画面が表示されます。
- ②データをセーブしたいスペースを左クリックするとデータがセーブされます。

すでにデータのあるスペースを左クリックするとデータが上書き されます。

8. EXIT

『EXIT』を選択すると現在のプレイ中のゲームを終了し、「空軍大戦略」のウィンドウを閉じることができます。。



ゲーム冒終了またはシナリオ選択からやり直します。



①「EXIT」を左クリックすると次のウィンドウが表示されます。

最初から ゲーム終了

②選択したい項目を左クリックします。

「最初から」を選択するとシナリオ選択時点に戻ります。「ゲーム終了」を選択するとゲームを終了し、「空軍大戦略」のウィンドウを閉じます。

国日本

もしも零戦がなければ、日本は米英と開戦で⊪なかったとも言われる。強力な20ミリ機銃や驚異的な旋回性能はもとより、■■機に随伴できる長大な航続距■は当時の水準をずば抜けていた。

零戦は優秀な日本圏パイロットに置られて常識外れの長距離を進撃し、米英機を圧倒していった。イギリスは対独戦でも活躍したホーカー・ハリケーンをシンガポールに配備していたが、時代遅れの布張り翼では零戦に抗すべくもない。続くスピットファイアは、自慢の旋回性能が零戦に劣る。アメリカが当初繰り出してきたF4FやP40も、丈夫さだけが取柄の旧式機で、零戦は向かうところ敵なしといった戦いを続けた。しかし防御を切り捨てた設計の零戦ではパイロットの死亡率も高く、激戦の中で日本海軍のエース達も次々と倒れていった。

そこへアメリカは2000馬力級の■正嗣機F6Fを登場させた。■ 物理と高速性を活かした一撃職脱戦法を使いこなすF6Fに対し、パイロットの練度が低下した■ では立ち向かうことができず、零戦诽遊に太平洋の王者の風を奪われたのである。

米軍はさらにP-51DやF4Uといった高性能機を続々と送り込んできた。サイバン島からはB-29が日本爆撃を開始する。対する日本運動に信息をに代わる場合がない。日本陸軍からは、液冷エンジンを装備した高速機「飛燕」や総合性能に優れた「軍団」が投入さればした。しかしこれらは米英機に勝るとも劣らないはずの性能を極めていながら、エンジントラブルが多発し、満足に飛べる機体がろくにないような状態ときた。

苦しい状況の中、アメリカ本土画歌による の逆転を夢見て、B-29の 2 倍の大きさを持つ 超重爆撃機、冒嶽の開発も考えられはしたが、当時の日本の技術では 成できるものではなく、 画面中断される。暴れ回るB-29量押し止めること 島・結局との機にもできなかったのである。もはや大勢を変えることはできなかったろうが、零戦の後継となる高性能・「烈風」が に関に合わなかったのは惜しまれるところだ。



■日本の戦闘・■■・

1	2							
	3	•	(5)	6	7	(8)	9	

データは①機体闘号/②機闘名/③タイプ/④最大速度/⑤最大速度での軌続距離(ヘックス単位)/⑥機体速度/⑦生産コスト/⑧登闘年代/⑨搭配武装名の順です。

		533km	54H	9	20	1940/12	20mm ×2
		333Km	34H	9	20	1940/12	
							7.7mm機関砲×2
三動	表式能上	323					
		544km	40H	9	20	1942/4	20mm
							7.7mm 和 X2
三書	き 零式艦上9	說翻機52型甲					
	戦闘機	565km	40H	10	21	1943/8	20mm
							7.7mm 建 ×2
三書	₹ 17試式圖.	上 烈馬	11型				
	戦闘機	627km	38H	11	21	1945/6	20mm
							13mm機開砲×2
μį	5 局地震戦闘	衛機 ■■ 112	Į.				
		583km	35H	10	21	1944/10	20mm機関砲×4
III	国 局地戦戦	間機 紫電改					
	戦闘機	596km	39H	10	20	1945/1	20mm機關砲×4
三 書	医局地戦闘権	21型					
		616km	21H	10	21	1944/10	20mm - 砲×4

	九州	18試局地區	数码模 圖電					
		戦闘機	750km	28H	11	25	1946/1	30mm
_	中島	1式 1型章	技 能接 = =				-	
		n.ma	491km	39H	9	10	1940/5	7.7mm ×2
10	中島	1式2型	联绵棒 ■					
			515km	39H	10	16	1942/6	12.7mm ×2
11	中島	2式1型	戦闘機 鍾馗					
		戦闘機	580km	22H	10	19	1942/2	12.7mm 稿×2 7.7mm ×2
12	中島	2 式 ▮ 및	戦闘機 鎌旭					7.7mm X2
		HER	605km	36H	10	20	1942/12	12.7mm ×4
13	111 100	3 式 1 型	計劃機 飛燕					
13	川嶋	3 式 型	戦闘機 飛燕 590km	39H	10	21	1943/6	20mm機関 ×2
13	川崎				10	21	1943/6	20mm機制 ×2 12.7mm ×2
		HEIR		39H	10	21	1943/6	
		HEIR	590km	39H	10	21	1943/6	
		3式2	590km 戦閥機 飛系	39H			γ	12.7mm ×2
14	/11 data	3式2	590km 戦闘機 飛系 610km	39H			γ	12.7mm ×2 20mm機關確×2
14	/11 data	3式2章	590km 戦闘機 飛系 610km	39H			γ	12.7mm ×2 20mm機關確×2
14	/11 data	3式2■	590km 戦闘機 飛票 610km 戦闘機	39H	10	21	1944/9	12.7mm ×2 20mm模開砲×2 12.7mm 砲×2 20mm機開砲×2
14	//	3式2■	590km 戦闘機 飛無 610km 戦闘機 580km	39H	10	21	1944/9	12.7mm ×2 20mm機關礎×2 12.7mm 砲×2
14	//	3 式 2 ■	590km 戦闘機 飛無 610km 戦闘機 580km	39H	10	21	1944/9	12.7mm ×2 20mm模煳硷×2 12.7mm
14	//	3式2 型 5式1型 数開機 5式2 型	590km 戦闘機 飛票 610km 戦闘機 580km	39H 25H 33H	10	21	1944/9	12.7mm ×2 20mm機關確X2 12.7mm
15	111 (display="1")	3式2 型 5式1型 数開機 5式2 型	590km 戦闘機 飛無 610km 動闘機 580km	39H 25H 33H	10	21	1944/9	12.7mm ×2 20mm機關確×2 12.7mm
13	111 (display="1")	3 式 2 型 数 数 数 数 数 数 数 数 数 数 数 数 数 数 数 数 数 数 数	590km 戦闘機 飛無 610km 動闘機 580km	39H 25H 33H	10	21	1944/9	12.7mm ×2 20mm機關砲×2 12.7mm 砲×2 20mm機關砲×2 12.7mm

		624km	33H	11	20	1944/3	20mm 電路×4
19 中息	夜間	■ 月光23型					
	No.	504km	64H	14	30	1944/11	20mm X3
20 愛知	18試內	電光					
		644km	36H	15	40	1946/12	30mm X1
							20mm機關砲×4
21 月編	二式複図	*** ES	- 1				
	戦闘機	540km	51H	14	33	1942/7	20mm機製圖×1
							12.7mm機關砲×2 12.7mm機関砲×1
. 0.08	0. 世络库	戦闘機 丁型	唐额				
22 川幅				14	36	1943/10	37mm機能圖×1
22 /1186	世機	540km	51H	14	36	1943/10	37mm機関 ×1 20mm機関 ×2
	機	540km	51H	14	36	1943/10	
	→ 機 +102試	540km	51H				20mm機関圖×2
	機	540km	51H	14	36	1943/10	20mm機関圖×2 37mm機関砲×1 20mm機関砲×2
	→ 機 +102試	540km	51H				20mm機関圖×2 37mm機関砲×1
23 川藤	横 キ102試・ 横	540km	51H U 50H				20mm機関圖×2 37mm機関砲×1 20mm機関砲×2
23 /////	横 キ102試・ 横	540km 作戦職機 甲 580km	51H U 50H				20mm機関圖×2 37mm機関砲×1 20mm機関砲×2
23 川藤	● 機	540km 作戦階機 甲 580km	51H 50H	15	34	1945/1	20mm機関圖×2 37mm機関砲×1 20mm機関砲×2 12.7mm■■砲×1
23 11(1)	一機 キ102試・ 機 キ102試・ 戦闘機	540km 作戦階機 甲 580km	51H 50H	15	34	1945/1	20mm機關應×2 37mm機關應×1 20mm機関砲×2 12.7mm
23 11(1)	一機 キ102試・ 機 キ102試・ 戦闘機	540km 作戦闘機 甲型 580km 作戦闘機 跨型	51H 50H	15	34	1945/1	20mm機關應×2 37mm機關應×1 20mm機関砲×2 12.7mm
23 11(1)	# # 102試	540km 作戦闘機 甲 580km 作戦闘機 丙季 600km	51H 50H 54H	15	34	1945/1	20mm機関配×2 37mm機関砲×1 20mm機関砲×2 12.7mm
23 11(1)	#####################################	540km 作戦闘機 甲 580km 作戦闘機 丙季 600km	51H 50H 54H 22H	15	34	1945/1	20mm機関配×2 37mm機関砲×1 20mm機関砲×2 12.7mm

ш

	菱 19試式局	3增 数	冰				
	MILES.	800km	4H	8	15	1946/1	30mm - 稿×2
28 E	菱 96式陸上	攻撃機23型					
	戦闘	415km	152H	36	40	1942/8	20mm ×1
							7.7mm
29 Ξ	菱 一式陸上	攻撃機11型					
	戦闘機	426km	106H	36	48	1940/4	20mm
							7.7mm
30 空	技廠 陸上爆	撃 銀河11	型				
	戦闘機	546km	129H	40	43	1944/10	20mm
							13mm ×1 800kg ×1
							- I × III gavove
31 E	菱 97式 2 型	世中重爆擊機					
	## 3-9-AN	478km	78H	36		1940/12	7.7mm
							250kg爆弾×4
32 中	島 100式 2	三重煙業機	N III				
	戦闘機	492km	74H	40	47	1943/6	20mm - 稳×1
							7.7mm機関砲×5
							250kg爆弾×4
39 ≡	菱 4式1型	甲	一龍				250Kg煉坪X4
33 Ξ	菱 4式1型	年 第 日 日 日 537km	一龍 92H	44	48	1944/8	250Kg绿绿X4 20mm機関砲X1
33 Ξ				44	48	1944/8	20mm機関砲×1
		537km	92H	44	48	1944/8	20mm機関砲×1 12.7mm 砲×4
		537km	92H	44	48	1944/8	20mm機関砲×1 12.7mm 砲×4
	島 13試隆上	537km	92H				20mm樓閱稿×1 12.7mm 0×4 800kg爆弾×1
	島 13試隆上	537km 攻撃機 深山 420km	92H				20mm機関砲×1 12.7mm
34 中.	島 13試隆上	537km 攻撃機 深山 420km	92H				20mm機関砲×1 12.7mm

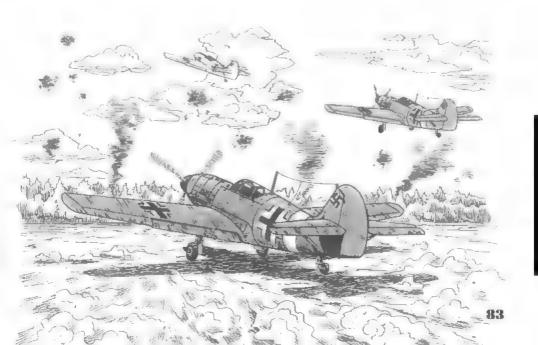
36 JI	崎 キー91						
		580km	225H	60	110	1946/4	20mm
				_			250kg ×32
							FOOKS
37 4	·島 長距離	学機 重樹					Eddig
37 ¢	28 長節 隆	李祿 ■妻 780km	423H	110	150	1946/4	20mm ×8

エドイツ

第二次大戦は1939年9月、ドイツがポーランドへ電撃的に進攻したことで始まるが、この作戦の成功はドイツ軍の圧倒的な空軍力に支えられていた。当時、ドイツ空軍の主力となったのは「メッサーシュミットMe109 機」と「ユンカースJu87 降下 りである。破竹の勢いでヨーロッパ大陸を制覇したドイツは、イギリス占領作戦のため制空権を確保すべく、40年8月からその全空軍力をイギリス本土の に投入、ここにバトル・オブ・ブリテンが開始された。

戦いが始まるや、たちまちドイツ空軍機の欠点が露呈した。Me109は航続距離があまりに短く、イギリスで戦闘後、燃料切れで墜落する機が続出する。ゲーリング自慢の双発多座戦闘機「Me110」は、機銃がいくつあろうとも鈍重では空中戦がで■ないことを証明し、Me109に護衛されて出撃する有様だった。■■■がこれでは■■■を満足に守れる訳もなく、■■機「Ju88」や『ドルニエDo17』は出撃の度に大損害を受けた。

結局ドイツは空薫力を大消耗したあげくに作戦を中止せざるを得なくなる。



■ドイツの■日散・煤甲機

38	Messerschmitt	Me109E-3					
	戦闘機	560km	14H	10	21	1939/12	20mm ×2
							7.92mm機関圖×2
39	Messerschmitt	Me109F-4					
	HI HOR	620km	14H	10	21	1941/7	20mm - 福×1
							7.92mm機関砲×2
40	Messerschmitt	Me109G-2					
	- 現代	620km	14H	11	22	1942/3	20mm ×1
		-					7.92mm ×2
41	Messerschmitt	Me109G-6					
		620km	14H	11	22	1943/6	20mm = 1砲×1
							13mm 穆×2
42	Messerschmitt	Me109K-4					
	戦闘機	726km	14H	11	23	1944/9	30mm
							13mm ×2
43	Focke-Wulf Fr	w190A-3					
	ште	660km	20H	11	22	1941/10	20mm - 荷×2
	<u> </u>						20mm 10 20×2 7.92mm機関砲×2
44	Focke-Wulf Fr	w190A-8					
	戦闘機	640km	24H	11	22	1944/3	20mm機関砲×4
			1			-	13mm機関砲×2
45	Focke-Wulf Fr	w190D-9	_				
_	戦器機	686km	20H	10	23	1944/8	20mm - 砲×2
				.!		-	13mm機関砲×2
46	Focke-Wulf Ta	a152H-1					
	戦闘機	750km	26H	10	24	1944/12	30mm機関砲×1
						J	20mm機関砲×2

7	Dornier Do33	5A-1					
		665km	41H	10	24	1944/11	30mm - 砲×1
							15mm機関砲×2
48	Dornier Do33	5A-6					
		665km	41H	14	34	1946/1	30mm機関砲×1
			^				15mm機関砲×2
49	Messerschmitt	Me110C-1					
	MERCHA	540km	27H	14	35	1939/1	20mm機関砲×2
							7.92mm機関砲×4 7.92mm機関砲×1
50	Messerschmitt	Me110G-4					
	RESERVE .	550km	22H	14	36	1942/11	30mm機關砲×2
							20mm機関砲×2 20mm - 砲×2
51	Messerschmitt	Me210					
	咖啡機	620km	60H	15	35	1941/4	20mm機関砲×2
							7.92mm機関 X2 13mm機関 砲×2
52	Messerschmitt	Me410					
	MENT	620km	57H	15	35	1942/12	20mm機関砲×2
							7.92mm 超 砲×2 13mm機関砲×2
53	Junkers Ju-88	3G-7					
	MATERIA	643km	55H	15	38	1944/1	20mm機関圖×4
							20mm
54	Heinkei He21	9 A-7					
	戦略相	670km	49H	16	38	1943/11	30mm機関砲×2
							30mm - 砲×2 20mm機関砲×2
							ZV. Skipelski i i i i i i i i i i i i i i i i i i
55	Messerschmitt	Me262					
		1					30mm機製圖×4

6 Heinkel	He162	A-2					
80	Lift	838km	24H	10	26	1945/1	20mm機関砲×2
7 Focke-	Wulf Ta	183	,				,
戦	開機	955km	24H	11	30	1946/3	30mm ×2
8 Horten	Ho229						
, contain	, 10220	977km	32H	11	32	1946/5	30mm機関砲×2
		3//(())	32H	1 ' '	32	1940/3	SOMMING AL
59 Messer	schmitt	Me163 ■					
Mich I	閉機	955km	4H	9	15	1944/1	30mm ×2
30 Junkers	Ju-871	В					
-		390km	15H	15	30	1938/8	7.92mm
							7.92mm機積砲×I 500kg ×1
31 Junkers	Ju87D)					_
/編:	自機	408km	25H	17	32	1940/12	7.92mm機関■×2
							7.92mm機關砲×2 500kg爆弾×3
52 Dornler	Do17Z	-2					
		408km	28H	36	44	1938/12	7.92mm機関圖×7
							250kg爆弾×4
3 Dornier	Do217						
编	Mark .	515km	52H	40	46	1942/1	7.92mm機関■×7
				1	1		13mm機関砲×2 250kg爆弾×6
64 Heinke	He111						
	林	415km	71H	40	46	1939/1	7.92mm - 稳×4
			-	E.			250kg爆弾×8
55 Junkers	Ju88A	ı-1					
	VII.	400km	38H	38	50	1939/3	7.92mm
6							500kg爆弾×3

i6 Ju	inkers Ju88/	4-4					
	HVR	440km	61H	42	51	1940/7	7.92mm機関砲×4 13mm機関砲×1 500kg ×3
67 Ju	inkers Ju88	3					
	爆撃機	610km	63H	36	46	1943/12	13mm 被 饱×1
				1			500kg爆弾×2
68 Jı	ınkers Ju18	3E-1		-			
	博士機	500km	63H	44	52	1943/4	20mm機関的×2
							13mm機関 ×1
							7.92mm機関圖×2 500kg爆弾×4
69 Jı	unkers Ju386	3K					
	IEMB	610km	63H	48	54	1944/7	13mm ×2
							500kg爆弾×4
70 Ji	unkers Ju28	7					
	HWD.	559km	38H	58	50	1946/10	13mm ×2
							500kg爆弾×3
71 H	einkel He17	7A-5					
	HUR	472km	133H	58	100	1941/10	20mm ×2
							13mm ×4
							7.92mm機則 ×1 500kg ×12
							JOONG NIL
72 A	rado Ar234B	_	T				1
	爆撃機	735km	40H	40	60	1944/6	500kg■■×2
		-					
73 A	rado Ar2340	r-3					

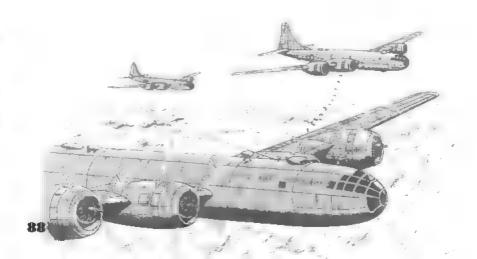
■アメリカ

1941年、日本の真珠湾攻撃によって■二次大戦に参戦したアメリカ■無傷の広大な国土を持ち。その物量において他国を圧倒していた。参戦当初、アメリカが南洋において日本と戦った戦闘機は「F4Fワイルドキャット」などだが、頑丈で重い機体と低出力1000馬力級エンジンの組み合わせでは。■■に対してとても有効とはいえなかった。さりとて戦わない訳にもいかず、頑丈な機体のおかげで零戦よりも急降下速度が速いことを活かし、高高度から一撃を加えて即座に退避してしまうという急降下戦法で立ち向かった。

やがて異色機P-38がデビューする。双脳単座の双発戦 で旋回性能などないに等しく、初期 は零国に を挑んでカモにされていた。だが時速600キロ以上という高速性 による一撃難 脱戦法を覚えてからは、そう簡単にはやられなくなった。

ついで登場した「F6Fヘルキット」こそが、遂に を打ち破った機体だといえよう。

1942年、アメリカは無傷の零戦入手に成功し、その性能を分析した。零戦は防御を完全に無視することで、高い 性を実現していた。 こ入らずにすむ高速性と、重防衛があれば、零戦に対抗できる。かくて、 他 位と自動消火装置を装備する重い機体をハイパワー 2000馬力級エンジンで引っ張る重要 F6Fが誕生した。実戦に投入されたF6Fは、太平洋戦線の各所で零戦を圧倒し、日本から制空 ま取り戻したのである。



■マメリカの■■■撃機

	44111	579km	28H	10	24	1939/8	37mm機関砲×1
				1			12.7mm
							7.7mm機関砲×2
75 Lo	ckheed P-3	18G ライト:	ニングG				
	Other	643km	33H	15	38	1942/8	20mm
					-		12.7mm機関縮×4
76 Lo	ckheed P-3	18L ライト=	ングレ				
	N DR	666km	38H	16	40	1943/8	20mm機関圖×1
							12.7mm機関砲×4
77 Re	public P-4	7 サンダーボ	ジルト				
		681km	23H	12	34	1943/4	12.7mm ×8
78 NO	DRTH AMER	RICAN P-51	C AZ	タング			
78 N	ORTH AMER	628km	39H	タング	32	1943/12	12.7mm
78 N			1			1943/12	12.7mm ×6
	ш		39H		32	1943/12	12.7mm
	ш	628km	39H	11	32	1943/12	12.7mm ×6
	ORTH AMER	628km	39H	11	32		
79 NO	DRTH AMER	628km	39H D 4.7	11 タング 11	32		
79 NO	DRTH AMER	628km HCAN P-511 703km	39H D 4.7	11 タング 11	32		
79 NO	DRTH AMER	628km HCAN P-51 703km	39H D ムス 39H	11 タング	32	1944/6	12.7mm - 档×4
79 NO	DRTH AMER	628km HCAN P-51 703km	39H D AZ 39H 8++y 34H	11 タング	32	1944/6	12.7mm - 档×4
79 NO	DRTH AMER	628km HCAN P-511 703km -4F 71/\(\nu\) 512km	39H D AZ 39H 8++y 34H	11 タング	32	1944/6	12.7mm - 档×4
79 NO	ORTH AMER	628km HCAN P-51 703km -4F ワイル 512km	39H D ムス・39H Sキャッ 34H	11 タング 11 ト 11	32	1944/6	12.7mm - 档×4
79 NO	ORTH AMER	628km HCAN P-51 703km -4F ワイル 512km	39H D ムス・39H Sキャッ 34H	11 タング 11 ト 11	32	1944/6	12.7mm - 档×4

ND4	2401	D.414	40		404510	12.7mm機関砲×4
Mark	719km	34H	12	26	1945/2	12.7mm機実施入4
84 Northrop P-6	18 ブラック	ウイドウ				
戦闘機	589km	40H	15	48	1944/7	20mm機關砲×4
						12.7mm機関圖×4
85 LOCKEED P	-80 シューテ	ィングス	ター			
戦闘機	898km	33H	10	78	1945/9	12.7mm - 砲×6
86 MORTH AME	RICAN B-25	ミッチ	ェル			
IIVe	438km	55H	40	48	1941/6	12.7mm機關砲×8
					,	12.7mm機関砲×3
-						5001 ×4
87 MARTIN B-20	6 VD-4					
DPH	451km	120H	44	52	1941/2	12.7mm - 箱×4
						12.7mm機関砲×6 500lb爆弾×8
DOUGLAS A	.20 ハボック	,				-
ME TO THE REAL PROPERTY AND ADDRESS OF THE PERTY ADDRESS OF THE PERT	555km	26H	36	48	1940/1	12.7mm機関砲×2
14 × ==	333KH	2011	30	40	13401	12.7mm 他X1
						500lb继弹×4
89 DOUGLAS A	-26 インベー	ダー				
a se	571km	62H	40	50	1943/12	12.7mm - 藏×4
						12.7mm機関砲×4 500lb爆弾×6
						00000#1#770
90 Boeing 9-176		1				
煤工機	510km	80H	60	100	1941/9	12.7mm機関砲×12
						500lb爆弾×20
91 Boeing B-17F						
煤皿機	510km	80H	62	100	1942/4	12.7mm機稠砲×11
						500b爆弾×20

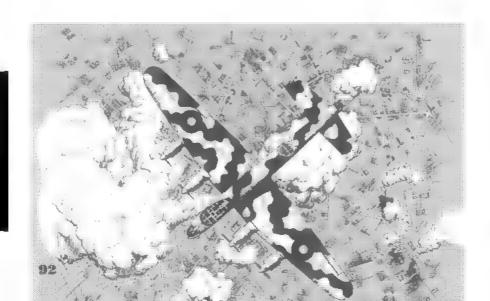
	H W.H.	472km	73H	68	106	1943/7	12.7mm 陶×13		
			1011						
							500ib ×20		
93 E	Boeing B-29								
	HBH.	575km	126H	72	120	1943/6	20mm 福×1		
							12.7mm機関■×12		
							5006爆弾×36		
94 N	lorthrop B-3	5							
	爆撃機	629km	128H	76	120	1946/6	12.7mm機関砲×20		
							500lb		
95 0	Consolidated	B-24 リベル	h						
80 0							100000000000000000000000000000000000000		
		475km	92H	56	110	1941/11	12.7mm機關礎×10		
							500lb ×32		
96 0	CONVAIR B-	36B ピース	メーカー						
	250	613km	333H	112	170	1948/6	20mm		
							5001 X72		
	D. 10								
A 7 6	Curtiss P-40	ワオーホー:	,						
97 C							12.7mm機即商×6		

■イギリス

イギリスでは「スーパーマリン・スピットファイア」 自教国戦闘機と呼ぶ。ドイツとの大航空 戦「バトル・オブ・ブリテン」において、「ホーカー・ハリケーン」 戦闘機と共に激烈な戦闘を 戦い抜き、勝利を勝ち取ったからである。

こうして毎回大戦果を上げたものの、ドイツの力押しの前に、■■機工場のかなりが失われる。 被害が生産を上回り続け、イギリス空軍はとうとう■■寸前にまで追い詰められた。しかし、こ こでヒトラーが攻撃目標を工場からロンドンへ変更したのだ。このヒトラーの戦略ミスにより得 た貴重な時間で、イギリス空軍は戦力を■■できた。無理な攻撃で激しく消耗していたドイツ空 軍は、勢いを盛り返したイギリス空軍に立ち向かえず、遂に力尽きる。ヒトラーはイギリス攻略 を中止し、バトル・オブ・ブリテンはイギリスの勝利に、いやスピットファイアの勝利に輝いた のだ。

この後のイギリスは、アメリカの参戦もあり、攻勢に転じていく。そして、その戦場には常に スピットファイアの姿があったのである。



■イギリスの戦闘機・線■機

3 Supermarine	スピットファ	イア M	k I			
戦闘機	580km	16H	10	22	1938/8	7.62mm
99 Supermarine	スピットファ	イア M	k V			
	598km	16H	10	22	1942/1	20mm - 穆×2
						7.62mm機關圖×4
100 Supermarine	スピットファ	マイア 十	VIK IX			
	657km	19H	11	23	1942/7	20mm機関砲×2
						7.62mm - 砲×4
101 Supermarine	スピットフ ァ	・イア !	VIK X	IV		
戦闘機	721km	17H	11	23	1944/1	20mm - 砲×2
						12.7mm 和20×4
102 HAWKER /	ハリケーン Mk	1				
N. Time	511km	20H	9	15	1937/10	7.62mm 1×8
103 HAWKER /	ハリケーン M	k IIC				-
	546km	18H	10	20	1941/5	20mm機関圖×4
104 HAWKER :	タイフーン I	В				
戦闘機	664km	20H	11	21	1941/9	20mm機関砲×4
105 HAWKER	テンペスト V					
	688km	30H	11	21	1943/6	20mm機関砲×4
106 Bristol ボー	ファイター					
	528km	60H	14	35	1940/7	20mm 砲×4
						_

107	De Ha	villand	モスキート	NF.F2							
			595km	48H	14	36	1942/5	20mm - 砲×4			
								7.62mm機關圖×4			
108	De Ha	villand	モスキート	NF. F12							
			595km	48H	15	36	1943/3	20mm機関砲×4			
							-				
109	De Ha	villand	モスキート	FB							
	PHI I	爆撃機	612km	48H	14	44	1943/5	20mm機関肥×4 500lb爆弾×2			
								7.62mm機関砲×4			
110	De Ha	villand	ホーネット								
	被馬	機	755km	51H	15	26	1945/2	20mm - 稿×4			
111	GLOS'	ΓER ≷	ーティア								
		200	656km	25H	13	40	1944/7	20mm機関砲×4			
112	GLOS	TER 3	ーティア N	Ak III							
	100	100	765km	26H	13	40	1944/9	20mm機與圖×4			
113	De Ha	villand	モスキート	B.B4							
	NEE III	-	660km	55H	18		1942/5	500lb縪弾×4			
114	Avro	マンチュ	スター								
	10.7		402km	66H	40	70	1940/11	7.62mm 国 国 ×8			
	ļ							500lb爆弹×20			
115	Avro	ランカス	(ター								
	100	P	432km	121H	56	100	1941/9	7.62mm機関砲×8			
								500ib端彈×40			
116	Avro	リンカー	-ン								
		n-leik	4000-	121H	60	100	1945/9	12.7mm -			
	18.7	1984	462km	12111	00	100	134010	TE:THEME			

	双手機	409km	75H	36	48	1938/5	7.62mm機構砲×6
				500lb爆弾×8			
118 S	hort スター	リング					
	煤車機	434km	81H	44	98	1940/8	7.62mm製画稿×8 500lb爆弾×28
				-			
119 H	landley Page	8 ハリファッ	クス				
	爆撃機	427km	73H	44	94	1940/10	7.62mm機関砲×6
							500ib爆弾×26

■デザイナーズノート

この空軍大戦略は、ちょうど大戦略2が終わったころに、創ろうと思っていた作品です。高校 生のころに遊んだボードゲームの思い出が強烈に残っていたからで、ゲームに含まれていなかっ た機体は、もちろん職人芸を駆使して自作し、遊んだものです。

空軍大戦略を創るにあたっては、リアルタイム制とブラインド制は必要条件でした。リアルタイム制でも要所置所で停止できるようになっていて。1日のターンを導入することで大戦略4より進化していると言えるでしょう。

操作ユニットも、
『聖曜と戦闘機だけなので『隊を簡単に把握できます。作戦も大別すると、 爆撃と防衛と護衛の3点と、少ない要素なので、作戦が立てやすくなっています。航路は直線で 表示されますが、実際はヘックスなので計算が楽だと思います。作戦ターンで、じっくりと作戦 をねってください。

私の楽しみの一つは、もし飛ばなかった翼が飛んだらどうなっただろう。戦わなかった翼が戦ったらどうなっただろうと考えることです。

いずれも、転局の変化で開発中止に重ったり開発が遅れたり、また上層間の意志で不採用になったり、理解できない仕様変更など、もし自分ならこうしたいのにという思いを持っていました。 空軍大戦略では、そういった機体を活躍させることができます。それでも今回出せなかった機体 もありますが、登場できる場面がなかったので仕方のないところでしょう。

今回、空草にしては地図の大きさが小さかったかと思います。■信対戦も付けようとしてみ ■ したが未確定■分や不安要素が多かったので、断念しました。

もし機会があれば、チャレンジしたいと思っています。

藤本淳一

ユーザーサポート宛てのお問い合わせについて

お問い合わせをいただく際には、以下の点をご確認の上ご連絡いただけると、より迅速に対応 することができます。お手数ですが、よろしくお願いいたします。

- 1. 製品名と製品のシリアル番号 (ソフトウェア保証書に記載)。
- 2. 使用しているコンピュータのメーカー、模種(モデル)、型番。
- 3. 使用しているOSのバージョン、CPU、メモリ、HDD(使用容量と空き容量など)。
- 追加している周辺機器のメーカー、機種、型番。内蔵か、外付けか。デバイスドライバなどを追加している場合には、そのドライバ名。
- 5. 使用しているグラフィックカードのメーカーとそのドライバのバージョン。
 ※メーカーとバージョンは、「スタート」→「設定」→「コントロールパネル」→「システム」
 →「デバイスマネージャ」→「ディスプレイアダプタ」→「プロパティ」→「ドライバ」→「ドライバファイルの詳細」で確認できます。
- 6. 使用しているサウンドカード。
- 7. 画面の解像度と色数の設定。
- 8. 常駐プログラムが動作している場合にはそのソフト名。
- 9. 具体的な内容。例えば、どんな操作をしたらどんな結果になったか。エラーメッセージなどが表示される場合には、何というエラーメッセージが、どのようなタイミングで表示されるか。また何をすると、そのエラーメッセージが表示されるのか、などの詳細。

お願い

理象発生までの評職手順や状況、エラーメッセージなどは、できるだけ詳しくかつ正確にお知らせください。

■ご注意■

- このプログラムおよびマニュアルの一部または全部を、無断で複製することは、法律により 禁止されています。
- 2) このプログラムは、個人として使用するほかは、著作権法上、システムソフト・アルファー 株式会社に無断で使用することはできません。
- 3) この製品の仕様は、将来予告なしに変更することがあります。
- 4) 内容には万全を剃して作成していますが。万一ご不審な点、誤り、記載漏れなどにお気づき の点がありましたら、ご面倒でも弊社までご連絡ください。
- 5) 運用した結果については、4項にも関わらず責任を負い兼ねますのでご了承ください。

※Microsoftは、米国Microsoft社の登録商標です。
※Windowsは、米国Microsoft社の登録商標です。
※IBMは、米国IBM Corp.の登録商標です。
※その他、本マニュアルに掲載されている会社名・商品名は、一般にメーカー各社の確標または登録商標です。

(C) 1994-2001 SystemSoft Alpha Corporation

商品に関する技術的なお問い合わせは……

ユーザーサポート専用電話 覧 092-752-5278 月~金(祝祭日を除く) 9:30~12:00・13:00~17:00

なお、ゲームの攻略方法のご質問については、お応え出来かねますのでご了承ください。

2001年6月



システムソフト・アルファー株式会社 〒810-0001 福岡市中央区天神3丁目10-30 [本社]

〒150-0011 東京都渋谷区東1-26-30 渋谷イーストビル